

INTER/ESPECIES

**COLOQUIO EN DISEÑO
Y CREACIÓN /
VIII COLOQUIO DC**

Coloquio en Diseño y Creación

Evento convocado por los Posgrados en Diseño y Creación de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. El Coloquio presenta a la comunidad académica, avances de las investigaciones de los estudiantes en torno a la interrelación entre el diseño, la ciencia, el arte y la tecnología, la gestión y transmisión de conocimientos, el diseño y desarrollo de productos, como también las relaciones entre sostenibilidad, arte sociedad y medioambiente.

Reimaginar el museo a partir de una exploración desde el diseño para la construcción de nuevas formas de relación con las comunidades locales

Lorena María Alarcón Aranguren
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
lorena.23620133058@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

Esta ponencia, presenta el avance de la idea de una tesis doctoral que surge del acercamiento con el Museo Arqueológico Eliecer Silva Celis del municipio de Sogamoso, Boyacá, Colombia; el cual, se encuentra ubicado en el Barrio Mochacá, identificado como el sector más antiguo del municipio, un territorio representado por un imaginario negativo basado en la inseguridad, el miedo y la vulnerabilidad de quienes lo habitan; en contraste a esta realidad, se presenta el Museo como una institución de mayor visibilidad dentro de los destinos turísticos y culturales del departamento, articulado con la academia y con prestigio en el área de la arqueología a nivel Latinoamérica. Este contraste, motiva a esta investigación a abordarlo como un territorio con fracturas y tensiones entre la realidad cotidiana de la comunidad con la institucionalidad del Museo, la inseguridad del territorio con la calidez de la memoria social del legado Muisca, el miedo de ingresar y recorrer el territorio con la visibilidad y seguridad del interior del Museo. Esto lleva a preguntarse ¿Qué relación tienen los museos con las comunidades locales con quienes comparten un territorio? ¿Qué representa el museo para la comunidad y la comunidad para el museo? ¿Qué relaciones pueden generarse entre la comunidad local y el museo?

PALABRAS CLAVE

Diseño; museología social; comunidades locales; procesos participativos.

Este se soporta en autores como Rozental (2016) quien presenta el concepto de patrimonio referido a la extracción de valor y como ese elemento cultural se convierte en propiedad institucional, motivando a una desapropiación por parte de las comunidades de las cuales hace parte. En complemento, Mac Cannell (2003) analiza la autenticidad de los escenarios turísticos, refiriéndose a la realidad social que se presenta al participante de una experiencia turística, creando lecturas parciales de lo que se vive, siendo así, una realidad distinta a la que tiene acceso el turista en contraste con la que viven las comunidades situadas, dando paso a una desconexión como lo plantea Canclini (2004) en la manera en que se conciben las representaciones desde la interculturalidad, generando que las comunidades sean catalogadas como diferentes, desiguales o desconectadas al museo.

Es en este punto donde se sitúa el diseño en razón a su naturaleza transformadora de situaciones existentes a situaciones deseadas (Simon, 2006) y desde la investigación a través del diseño, como lo proponen Zimmerman, Stolterman y Forlizzi (2010) al ser un enfoque articulador entre la práctica y los procesos de investigación en diseño; esto, en razón a su función mediadora dentro de procesos participativos para explorar la generación de nuevas formas de relación entre museos y comunidades locales, dando apertura a experiencias que den cabida a las diversas voces del territorio y que reflejen la realidad situada donde se instalan; dando paso a la pregunta de esta investigación ¿Cómo el diseño contribuye a reimaginar los museos para la construcción de nuevas formas de participación de comunidades locales?

El objetivo de la investigación es determinar la contribución del diseño en la construcción participativa de nuevas formas de relación entre las comunidades locales y los museos.

Y se propone como objetivos específicos los siguientes:

Identificar participativamente categorías que permitan crear vínculos entre museo y comunidad local a partir de su reconocimiento como actores del territorio.

Co-diseñar experiencias para explorar las categorías que relacionan al museo con la comunidad en función a la construcción del tejido social del territorio.

Analizar las relaciones emergentes de las experiencias para identificar los elementos que intervienen dentro de la participación.

Establecer una estrategia teórica que aborde la relación de las comunidades con los museos en relación al territorio.

Procesos participativos entre museos y comunidades como campo de acción para el diseño

La investigación aborda la relación entre el museo y las comunidades locales, la cual se caracteriza en ocasiones no solo por un distanciamiento sino por tensiones entre ellos, ocasionando una desconexión entre estos dos actores que comparten un territorio y una memoria social. En este sentido, se toma como contexto, la museología social como marco de pensamiento desde autores latinoamericanos como Chagas (2003) quien propone abordar el museo desde las relaciones y no desde las acumulaciones, dando relevancia a los lazos afectivos entre las personas y los museos; esta

postura permite ampliar el alcance del museo más allá de la función tradicional de salvaguarda y colección de lo material e inmaterial de la cultura, para dar paso a relaciones de sentido con las comunidades con quienes convive y el territorio donde se sitúa, incorporándose así, al tejido social del cual hace parte cotidianamente.

En esta exploración de la función social de los museos, autores como Escudero (2018) fundamentándose en una noción foucaultiana, proponen el museo como dispositivo de construcción de ciudadanía, siendo un elemento que captura que orienta, modela, controla y asegura los gestos, conductas, opiniones y discursos de las personas, siendo visible una jerarquía en el desarrollo de narrativas y representaciones dadas desde el museo, lo cual, lleva a repensar el concepto de museo como dispositivo, siguiendo con Chagas (2003) al dar cabida a posibles heterotopías que permitan deconstruir la noción sagrada para relacionarlo con las personas que conviven con la memoria social, a partir de un acto donde interviene una dimensión estética desde el deseo humano, una dimensión práctica desde su aplicación en la vida cotidiana de las personas y desde la dimensión espiritual, de lo sagrado. Esto permite ver al museo como un conector entre personas, identidad, territorio y memoria social, como contexto de oportunidad para abordar el diseño como mediador de procesos colaborativos que permitan generar lazos afectivos a partir de experiencias sensibles y creativas.

En este sentido, Martín-Barbero y Berkin (2017) abordan la construcción colaborativa, desde una crítica a la hegemonía en la forma de ver de mundo, por lo cual, afirman que dar apertura a la diversidad de miradas y lecturas de la realidad es fundamental para entender un tejido social, y en este caso, permite generar cuestionamientos como ¿de qué forma se transforma la cultura cotidiana de la comunidad en relación con el museo? ¿Cómo generar procesos de reconocimiento de sí mismo y de ser reconocido por los otros? Así como, dar cuenta de la relevancia de la apertura de los modos de ver la realidad de ese territorio para entender las fracturas o tensiones entre los actores que conviven en ella. En coherencia, para abordar estas tensiones o fracturas entre la comunidad local y el museo, toma relevancia la conciencia participativa propuesta por Juez (2002) al ver más allá del vínculo entre lo material y las personas, dando relevancia a la manera en que se identifican con lo que perciben por medio de entornos diseñados, contribuyendo a que los actores que viven las problemáticas sociales sean quienes posibiliten nuevas formas de convivir con el significado simbólico a través de un dialogo participativo.

Como un primer acercamiento a la metodología, la propuesta se enmarca en una investigación a través del diseño, desde un paradigma crítico social, debido a que busca contribuir a repensar la función social de los museos en relación con su interacción con las comunidades locales con quienes comparte el territorio donde se sitúa. Se apoya en la Investigación Acción Participativa IAP (Borda,

1999) debido a que busca analizar el efecto del trabajo conjunto entre comunidad, museo y diseño, por medio de laboratorios de cocreación que estructurarán tres momentos investigativos: i) voces del territorio, donde se identificarán los puntos de interrelación entre el museo, la comunidad local y el territorio, para promover su participación, ii) exploración, donde se diseñarán las estrategias por medio de procesos colaborativos con los actores, y iii) construcción de sentido, al validar y correlacionar las categorías de análisis dadas desde el diseño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Borda, O. F. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP. *Análisis político*, (38), 73-90.
- Canclini, N. G. 2004. *Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad*. Barcelona: Gedisa.
- Chagas, M. D. S. (2003). *Imaginação museal: museu, memória e poder em Gustavo Barroso, Gilberto Freyre e Darcy Ribeiro*.
- Escudero, S. (2018). Museo, constructor de ciudadanía. En, Brulon Soares, B., Brown, K., & Nazor, O. *Definir los museos del siglo XXI: experiencias plurales*. Ed. ICOM.
- Halpin, M. 2007. 'Play It Again, Sam': reflections on a new museology. En, Watson, S. (Ed.). *Museums and their Communities*. Routledge.
- Martín-Barbero, J., & Berkin, S. C. (2017). *Ver con los otros: comunicación intercultural*. Fondo de Cultura Económica.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa, 19.
- Mac Cannell, D. *El Turista: una nueva teoría de la clase ociosa*. Barcelona, Melusina Ed., 2003.
- Simon, H. (1973). *Las ciencias de lo artificial*. Instituto Tecnológico de Massachussets, Gráficas Víctor, Barcelona.
- Weil, S. 2007. *The Museum and the Public*. En, Watson, S. (Ed.). *Museums and their Communities*. Routledge.
- Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). *Research through design as a method for interaction design research in HCI*. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 493-502). New York: ACM Press.

Disertaciones en torno a las cocinas tradicionales desde el diseño evolutivo

María Cristina Ascuntar Rivera
Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
maria.23620133064@ucaldas.edu.co
Manizales, Colombia

La finalidad de esta ponencia, es presentar algunos aspectos de concordancia identificados en el acercamiento al escenario de las cocinas tradicionales, adoptando una mirada del diseño con carácter evolutivo. Para esta reflexión, se toma como estudio de caso las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto, en correspondencia con el proyecto de tesis en curso desarrollado en el marco del Doctorado en Diseño y Creación.

PALABRAS CLAVE

Cocina tradicional; diseño evolutivo; patrimonio; sistema culinario.

Con una mirada retrospectiva, es posible visualizar que, en las décadas precedentes, las proximidades entre la cocina y el diseño se limitaban a la configuración de objetos y productos, cuyo énfasis estaba en el acto de cocinar y de comer, en tanto el diseño en articulación con la tecnología, podían influenciar en la cocina abordada como un espacio físico. Contrario a lo anterior, se han suscitado nuevas intersecciones que conllevan a reflexionar sobre las dinámicas de las cocinas tradicionales desde una perspectiva del diseño evolutivo, estimulando una relación dialógica entre los actores-sabedores de la cocina tradicional, el diseñador y otros campos del conocimiento.

Una de las primeras consideraciones para orientar esta disertación, surge en el universo de las cocinas tradicionales, las cuales se constituyen en un hecho cultural donde se fundamenta el arraigo y el sentido de pertenencia de las personas a un lugar. Las cocinas tradicionales de Colombia, se configuran en un sistema heterogéneo resultante de la herencia precedente como es el legado de los pueblos amerindios, en lo que respecta a la producción y consumo de alimentos. De igual manera, las cocinas tradicionales se ven dinamizadas gracias a la biodiversidad alimentaria evidenciada en estudios botánicos y presente en la dieta cotidiana; en adición, están las investigaciones culturales sobre la alimentación y la cocina, que se enmarcan como expresiones costumbristas de las regiones. Las cocinas tradicionales están correlacionadas con la identidad de los grupos humanos, donde está presente el sistema culinario que inicia con el cultivo y consecución de los alimentos, luego su preparación y finalmente el consumo a partir de hábitos alimenticios. Los actos de cocinar y de comer son quizás los principales generadores de espacios de socialización de las personas. Las expresiones y tradiciones

culinarias como patrimonio cultural, son colectivas, por lo cual pertenecen o identifican a un territorio y sus actores, y se transmiten a través de generaciones como un legado que conlleva la tradición cultural y hace parte de la memoria colectiva (Ministerio de Cultura, 2012).

Ahora bien, conviene orientar la mirada en el diseño con carácter evolutivo, que emerge como una alternativa para responder a las demandas y adaptaciones de los territorios. Como tal, el diseño evolutivo se caracteriza por ser orgánico en el sentido que hay un progreso notorio pero que su esencia está en lo biológico, en lo vegetal, lo orgánico, en aquello que configura otros diseños. También lo evolutivo del diseño se correlaciona con lo germinal, al sentar las bases para el desarrollo de procesos en beneficio de los acontecimientos de las colectividades. En el diseño evolutivo, germinan las interrelaciones y se arraigan otros modos de diseño posible, sustentados en lo local y caracterizados por la autonomía. En línea con esta disertación, es necesario considerar lo expuesto por Arturo Escobar (2016) en referencia a lograr un diseño que propenda por entretejer las relaciones comunales. Para complementar, Suely Rolnik (2019) apoya el concepto de diseño evolutivo, cuando motiva y provoca a hacer un diseño que se siembre, se cultive y se coseche, para generar otras formas de diseñar.

Planteadas las anteriores consideraciones, es necesario retomar el concepto de cultura culinaria como un elemento de comunicación cultural, por medio del cual se ponen de manifiesto los valores, las tradiciones y la idiosincrasia de los pueblos (Fusté-Forné, 2016). Dicho concepto, permite apropiarse la cocina tradicional como un escenario que implica una relación indisoluble entre la vida rural, vinculada directamente con las prácticas agrícolas, la consecución de los alimentos, su transformación y posterior consumo. Lo anterior trasciende en la creación de comunidades que evolucionan, pero no se apartan de su origen y, por tanto, germinan y crecen avivando su propio ecosistema. En el caso de las cocinas tradicionales, estas experimentan un proceso evolutivo en todo el ciclo de alimentación y se constituyen en un escenario donde el diseño coadyuva a entretejer las nuevas relaciones entre los actores, tanto de los sabedores y portadores del acervo culinario, como de quienes se benefician de ello. Aquí se suscita un entrecruzamiento de conceptos y surgen provocaciones para cohabitar en la cocina tradicional, donde el diseño propende por las interconexiones y relaciones con el lugar.

Las expresiones y tradiciones culinarias del municipio de Pasto, configuran un escenario altamente influenciado por el cultivo de productos agrícolas. Justamente, la labranza y producción de alimentos que en la cocina son transformados, se constituye en la primera fase del universo de la cocina tradicional, donde se experimenta lo germinal en tanto se abren posibilidades para el diseño evolutivo. Es necesario anotar que una de las problemáticas que en este territorio se presenta, es el deterioro de las economías campesinas y, por ende, la crisis de la soberanía alimentaria. Las tierras que hasta principios de la década de los 90's, brillaban por los extensos y dorados trigales, que contrastaban con los cultivos de papa cuyos colores se reverdecían en tanto llegaba el momento de la cosecha, son lugares donde hoy en día muchos campesinos, difícilmente superan las consecuencias de los tratados de libre comercio impuestos por los gobiernos y de las leyes que muchas veces obran en detrimento de sus tradiciones. Quizás en este punto se pueden visualizar las maneras en que el diseño con carácter evolutivo, podría amplificar las prácticas habituales que a diario forjan las cotidianidades de la cocina tradicional, articulando lo autóctono, lo tradicional y la esencia, para lograr el intercambio de saber entre la comunidad y el diseño.

Para sintetizar, es notorio que el diseño se enfrenta a un desafío para mediar entre el pasado y el presente, lo local y lo global, lo familiar y lo extraño, dentro del escenario de la cocina tradicional, la cual requiere ser meditada para su valoración y apropiación social. En este punto, cabe hacer mención de algunos referentes del diseño como Viktor Papanek (1977), quien exhorta a diseñar para el mundo real, dados los efectos negativos provocados por el diseño y la necesidad de afrontar la realidad; así mismo, Ezio Manzini (2015) traza unas rutas acertadas al sentar las bases del diseño para la innovación social, aludiendo la manera en que el diseño se dinamiza cuando logra que todos los actores sean participantes activos. Por último, Arturo Escobar (2016) hace hincapié en el diseño ontológico, puesto que es el mejor y facilita una disertación profunda de su accionar y su orientación, proporcionando el punto de partida desde donde el diseñador debe actuar y apropiar la dimensión de lo comunal. En consecuencia, el universo de la cocina tradicional es una oportunidad que tiene el diseño para acoger otros trayectos y forjar nuevos discursos, entrelazando redes con sus actores.

A manera de conclusión, se destaca que la cocina tradicional cumple una función cohesionadora, ya que es por excelencia generadora de pertenencia, identidad y continuación de un legado de antaño que se constituye en patrimonio. En las cocinas tradicionales se congregan las familias, se promueve la construcción colectiva y distintos valores. Detrás de cada cocina tradicional, se encuentran historias, conocimientos y prácticas, que son el andamiaje de la memoria del territorio. En este ámbito se abren las posibilidades para el diseño, en tanto la cocina se entreteje con las prácticas cotidianas, al germinar con nuevas formas

de interpretar el mundo y sus significados, desde una mirada evolutiva del diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- Badani, P. (Mayo de 2014). Al-Grano: formas de pensar mundos. (F. I. Imagen, Entrevistador) Obtenido de Pat Badani: <http://www.patbadani.net/index.html>
- Camacho, J. (2014). Una cocina exprés. Cómo se cocina una política pública de patrimonio culinario. En Mercado, consumo y Patrimonialización: Agentes sociales y expansión de las industrias culturales en Colombia (págs. 169-200). Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH.
- Delgado, T., Herrera, F., Franco, I., & Rubio, J. (2015). Design in the development of food industries. A strategy for fostering the Colombian gastronomic patrimony. 2nd International Conference on Food Design (págs. 46-61). New York: Food Studies Schools of Public Engagement.
- Escobar, A. (2016). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Fusté-Forné, F. (2016). Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario. *Dixit*, 24(1), 4-16. Recuperado en 06 de mayo de 2021, de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912016000100001&lng=es&tlng=es.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial.
- Ministerio de Cultura. (2012). Política para el conocimiento, la salvaguardia y el fomento de la alimentación y las cocinas tradicionales de Colombia. Bogotá D.C.: Ministerio de Cultura de Colombia. Obtenido de <http://www.mincultura.gov.co/Sitios/patrimonio/bibliotecas-de-cocinas/tomos/tomo17.pdf>
- Ocampo, A. (2019). Patrimonio plazas de mercado. Obtenido de Patrimonio plazas de mercado: <http://www.patrimonioplazasdemercado.com/>
- Papanek, V. (1977). Diseñar para el mundo real. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- Plan de Desarrollo Departamental Mi Nariño 2020-2023. (s.f.). Gobernación de Nariño. Obtenido de http://xn--nario-rta.gov.co/files/2020/Gobernacion/Programa_de_Gobierno_-_eWEB_int_2.pdf
- Plan de Desarrollo Municipal de Pasto 2020 - 2023. (s.f.). Alcaldía de Pasto. Obtenido de <http://pastolagrancapital.co/mdegobierno/>

- Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 . (s.f.). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>
- Red Latinoamericana de Food Design. (2018). Red Latinoamericana de Food Design. Obtenido de redLaFD : <https://www.lafooddesign.org/>
- Reissig, P., & Lebendiker, A. (2019). Food Design: hacia la innovación sustentable. Buenos Aires: Banco Interamericano de Desarrollo.
- Rolnik, S. (2019). Esferas de la insurrección. Buenos Aires: Ediciones Tinta Limón.
- Sicard, A., & Malagón, V. (2016). PAN Transmisión y herencia de un oficio. XV Festival Internacional de la Imagen - XIII Foro Académico de Diseño (pág. 68). Manizales: Universidad de Caldas.
- UNESCO. (2019). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. Obtenido de Unesco: <https://es.unesco.org/>

Construcción de visualidades desde la investigación-creación

Johana Guarín Medina

Estudiante Doctorado en Diseño y Creación
Universidad de Caldas
Manizales, Colombia

La investigación Cultura visual: construcción de visualidades mediante el estudio de archivos fotográficos y estrategias de co-creación tiene como propósito indagar sobre la construcción de visualidades, que permitan comprender mejor las miradas jerarquizadas y excluyentes que se han posicionado en nuestro contexto, y que operan como modelos visuales para comprender y explicar la realidad, incidiendo en el trabajo de artistas y creadores en tanto agentes culturales.

Preguntarse por la construcción de visualidades implica tratar de entender el papel que tienen el diseño y el arte en la creación de imágenes que modelan nuestra manera de ver el mundo (Barnard, 1998). Los modelos visuales que circulan en determinados contextos, son el resultado del trabajo de artistas y diseñadores que crean, difunden y reproducen maneras de ver (Berger, 2002 (1974)) y de producir imágenes, así como los modos de relacionarnos con ellas.

La cultura visual, aparece como campo de estudio interesado en estas relaciones, y la visualidad como concepto central que traslada el interés por la imagen, hacia unos regímenes de observación vinculados con el control social (Mirzoeff, 2011) propios de la modernidad. La fotografía como fenómeno cultural que masifica la producción y circulación de imágenes, resulta fundamental para el posicionamiento y expansión de unas visualidades (Foster, 1988) que visibilizan unas realidades y ocultan otras. Esto significa que las fotografías son portadoras no solo de las impresiones producidas por la luz en una superficie fotosensible, sino el resultado de un entramado cultural complejo en donde lo que se registra, cómo se registra, bajo qué circunstancias y con qué propósito, constituyen la expresión de unos valores culturales propios del escenario de producción.

El material fotográfico producido en un contexto socio-cultural determinado, constituye parte de su memoria cultural (Guasch, 2011), y ese es el caso de Risaralda en donde el grupo de investigación Cultura Visual de la Universidad Tecnológica de Pereira viene realizando desde el año 2013 un rastreo de acervos que puedan constituir un archivo fotográfico (Rolnik, 2010). En este material es posible rastrear visualidades que circularon, y se posicionaron culturalmente en este contexto, identificar modelos que permanecen y otros que desaparecieron durante el tiempo, posiblemente asociados al cambio de tecnología. Si la investigación propuesta se centrara solamente en comprender las visualidades rastreables en el material de archivo recopilado, el enfoque metodológico

se podría considerar histórico-hermenéutico, pero hay un interés por entender la construcción de visualidades desde la co-creación de imágenes en el presente, al proponer una interacción con acervos fotográficos producidos durante el siglo XX, lo cual implica un ejercicio investigativo desde la investigación-creación.

Esta ponencia se enfoca en el primer obstáculo en la formulación de la investigación, la relacionada con el andamiaje metodológico y el problema de la definición de un método *apriori* en un escenario de investigación-creación.

La dificultad de proponer un método *apriori* en la investigación-creación

La investigación-creación como enfoque investigativo se encuentra en una permanente conceptualización y reflexión que permitan unas bases más firmes en espacios académicos, y la consoliden como un proceso válido y viable en la producción de conocimiento; si bien su recorrido ha sido fructífero en la última década en Colombia (Minciencias, 2021), en el contexto de la investigación emergieron preguntas relacionadas con la definición de las rutas posibles para la producción de conocimiento en un escenario de doctorado, especialmente cuando una de las exigencias académicas se relacionan con la formulación clara del método que de cuenta de la solidez de la investigación, pero que en el marco de la investigación doctoral, no fue posible plantear con la suficiente transparencia dado el carácter de la propuesta investigativa.

La investigación-creación es concebida como un método cualitativo (García, 2019) que hace posible la producción de conocimiento desde las áreas creativas, en donde la práctica constituye el eje sobre el que se sustentan los procesos de pensamiento. Este método tiene como principal estrategia la experiencia reflexivo-creativa que entrelaza la teoría y la práctica. Sin embargo, la naturaleza de ese entrelazamiento tiene implicaciones en la relación sujeto que estudia y objeto estudiado, porque no están escindidos ni tienen la pretensión de estarlo como en la investigación científica.

Borgdorff (2005), por su parte, se pregunta sobre la diferencia entre la investigación en artes y la investigación científica, haciendo hincapié en qué es lo que se conoce, en el tipo de conocimiento producido y la forma de conocerlo (lo ontológico, lo epistemológico y lo metodológico); estos aspectos fundamentan el conocimiento posible en donde el hacer, o la práctica creativa se concibe como una forma de pensamiento para reflexionar sobre la realidad (¿o acaso crearla?). Borgdorff hace una distinción entre la

investigación sobre las artes que tendría una perspectiva interpretativa, la investigación para las artes que tendría una perspectiva instrumental y la investigación en las artes que concibe la relación objeto – proceso – contexto, por lo tanto una perspectiva de la acción o perspectiva immanente.

Para el contexto colombiano han sido de gran relevancia los aportes de Ligia Ivette Asprilla (2013), quien desde la mesa temática en artes de Minciencias contribuyó al reconocimiento de la producción académica en artes, arquitectura y diseño. Sus aportes son fundamentales porque propone una malla que recoge distintos campos de la creación con sus componentes, lenguajes, contextos y sus posibilidades de inter, trans o multidisciplinariedad hacia otros campos humanísticos o científicos.

Estos abordajes conciben a la investigación creación como un enfoque, mucho más que un método (2015), en donde el artista, el diseñador o el creador se acerca a su objeto de indagación sin ningún distanciamiento, por el contrario, estos procesos creativos están vinculados a la personalidad y la mirada particular del artista. Pero además, un tipo de pensamiento rizomático, asociativo, que como afirma Borgdorff (2005) “produce un conocimiento cognitivo, aunque no conceptual, y racional, aunque no discursivo”, lo cual implica la no linealidad de la investigación, así como la consciencia de la inmersión del sujeto que investiga en el propio fenómeno estudiado.

Para Caerols (2013), el pensamiento creativo tiene un carácter transdisciplinar y transubjetivo, que involucra un proceso de autoconocimiento que desborda el propio hecho artístico, y requiere una interrelación permanente entre distintos saberes y subjetividades, un diálogo con la vida misma para proponer realidades alternas.

Y es justamente este carácter rizomático del pensamiento creativo, así como la correspondencia sujeto-objeto de estudio, que en la investigación-creación la metodología, los argumentos y los productos se entrecruzan (Salamanca, 2020), esto significa que la obra puede ser parte del método de análisis o el resultado del análisis, el texto que argumenta puede convertirse en obra si hay un emplazamiento de las palabras en un espacio expositivo por ejemplo, y la ruta metodológica puede convertirse en obra o en argumento, de acuerdo a la forma en que sea inscrita por el creador o la intencionalidad del artista investigador.

Estos aspectos ponen en evidencia la complejidad de concebir una ruta metodológica antes de que se produzca la inmersión creativa, y especialmente el tipo de productos y el carácter de la creación, ya que estos emergen durante el desarrollo de la indagación en la interacción con los materiales (físicos, conceptuales, analíticos), y en el ejercicio del pensamiento creativo.

La exposición como herramienta analítica y como creación

De lo anteriormente planteado se desprende que en el marco de la investigación creación sobre la construcción de visualidades, la creación no es resultado de un estado anómalo, aislado de su lugar y tiempo, y se asume que el artista-creador se mueve en una trama cultural, en la que circulan modelos visuales posiblemente de manera inconsciente para el colectivo social, por lo que emergió la importancia de generar un espacio en el que entraran en diálogo esos modelos de visualidad pre-existentes, con otros contemporáneos, como una manera de generar una dinámica de reconocimiento, interacción, cuestionamiento y creación de otros escenarios de visualidad posibles.

Por eso, con el propósito de alcanzar un primer objetivo de la investigación relacionado con el reconocimiento de una visualidades pre-existentes, se propone la realización de una exposición en donde el material de archivo constituya la base documental para un análisis cultural (Manovich, 2020).

Para Mieke Bal (2016), la exposición es una forma de análisis cultural, en donde se construye un espacio de encuentro que permite la transformación social. Según Bal, las relaciones conceptuales que se establecen en el espacio expositivo son particulares, y permiten una aproximación al tema, la narrativa y los objetos desde la perspectiva particular de cada observador, que disuelve el unanimismo y la pretensión de homogeneización de la experiencia.

La propuesta de la exposición, su propósito, sus características e implicaciones en el contexto de la investigación emergieron durante el proceso investigativo, no antes y se plantea a su vez como obra.

CONCLUSIONES

Desde la perspectiva de esta ponencia, al formular investigaciones desde el enfoque de la investigación-creación no es acertado proponer una metodología a priori, ya que las formas de pensamiento que emergen durante el proceso creativo, transforman permanentemente la manera de acercarse al objeto de la indagación.

En la investigación creación, los argumentos, la metodología y los productos están entrelazados, lo cual tiene implicaciones no solo en la forma de sustentar los resultados de la investigación, sino de presentarlos.

Resulta indispensable seguir reflexionando sobre los procesos de investigación creación, si bien los avances en su fundamentación conceptual son significativos, no debe darse por concluida la discusión en torno a sus problemas intrínsecos, y sus posibilidades y limitaciones en la producción de conocimiento.

REFERENCIAS

- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal.
- Barnard, M. (1998). *Art, design and visual culture. An introduction*. New York: Palgrave Macmillan.
- Berger, J. (2002 (1974)). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Borgdorff, H. (2005). El debate sobre la investigación en las artes. “Kunst als Onderzoek” (Arte como investigación).
- Caerols Mateo, R., & Rubio Arostegui, J. A. (2013). *La praxis del artista como hacer investigador*. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Foster, H. (1988). *Vision and Visuality*. (H. Foster, Ed.) New York: Bay Press.
- Foster, H. (2004). *Diseño y delito*. Madrid, España: Akal.
- García, A. (2019). *Investigación Creación: investigaciones doctorales basadas en prácticas creativas en artes y diseño*. Manizales: Tesis doctoral Universidad de Caldas.
- Guasch, A. M. (2011). *Arte y archivo 1920-2010*. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. The MIT Press.
- Minciencias. (2021). Anexo 3. La investigación + creación: definiciones y reflexiones. Obtenido de Minciencias.gov.co: <https://minciencias.gov.co/convocatorias/fortalecimiento-capacidades-para-la-generacion-conocimiento/convocatoria-nacional-para>
- Mirzoeff, N. (2011). *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*. Duke University Press Books.
- Ortíz, A. (2015). *Enfoques y métodos de investigación en las ciencias sociales y humanas*. Bogotá: Ediciones de la U.
- Rolnik, S. (abril de 2010). Furor de archivo. *Errata* (1), 38-53.
- Salamanca, C. (2020). El camaleón investigativo y algunos ejemplos. En diplomado *Pensar desde el Arte*, Mincultura.

Revisión de contextos, tipos y propósitos de las prácticas proyectuales que se dan en los makerspaces

Laura C. Holguín-Poveda

Estudiante Doctorado en Estudios de Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana
Docente Core-Faculty - Universidad El Bosque
laura.holguin@upb.edu.co
Manizales, Colombia

INTRODUCCIÓN

La presente ponencia de revisión parte de la propuesta doctoral que adelanto actualmente y que busca cuestionar el rol de los diseñadores en las prácticas proyectuales que se dan en los makerspace. Estos lugares de creación colaborativa se caracterizan por proveer una infraestructura física, tecnologías digitales y análogas que se ponen a disposición de individuos para promover el dominio de conocimientos asociados al uso de tecnologías y el desarrollo de habilidades del siglo XXI (Rayna & Striukova, 2021). Su estudio se ha hecho relevante en la última década en particular por sus dinámicas de aprendizaje basadas en proyectos.

En esta ponencia se revisarán una serie de documentos seleccionados por su relevancia, para tratar de mostrar la relación que existe entre las particularidades de los makerspaces y las prácticas proyectuales que allí se presentan. A lo largo de esta exploración, es posible apreciar lo que diferencia a estos espacios, los diversos contextos en los que se han apropiado, así como una fuerte tendencia a asociarlos a propósitos de aprendizaje basados en actividades proyectuales. Se estima que algunas de estas prácticas son efectivamente actividades de diseño en tanto un grupo de individuos se reúnen con la intención de dar forma a una idea que “responde de forma novedosa y eficiente a un problema práctico” (Broncano, 2006, p. 88) y por tanto la temática se muestra interesante para una investigación en diseño que aporte a la práctica.

MÉTODO

La búsqueda parte de una selección de documentos para hacer un barrido de abordajes y evidenciar el contexto en que se discuten. Se empleó la plataforma de búsqueda SCOPUS bajo el criterio {“makerspace” AND “design”}. Considerando que el término “design” en inglés implica “tanto la actividad de diseño como el producto de dicha actividad”(Zimmermann, 1998) se asume que por lo menos en una de sus acepciones es lo más próximo a la idea de práctica proyectual en este idioma. El segundo término define el contexto de interés denominado “makerspace”, cuya definición aproximada en español sería “lugar del hacer”. Este último término es insuficiente a su significado en el idioma original que se refiere a dinámicas sociales implícitas, así que se usará literal en inglés. La plataforma se consulta por última vez el 1 de mayo de 2021 arrojando

320 documentos entre los cuales se seleccionaron los más citados y se excluyeron los relacionados con las ciencias puras y de la salud. Se eligieron los veinte con el más alto percentil de prominencia, obteniendo documentos que van desde el 2014 al 2019 con predominancia del 2015 (7) y 2018 (5). Estos documentos se revisaron en detalle para analizar tres aspectos en particular: qué caracteriza a los makerspaces, quiénes están involucrados y qué actividades proyectuales se observan.

DESARROLLO

La revisión de los documentos revela la existencia de cuatro enfoques distintos asociados especialmente al tipo de contexto. En primer lugar, los makerspace en centros de educación básica y en bibliotecas donde se usan como complemento a las actividades formativas (Hynes & Hynes, 2018; Keune & Pepler, 2019; Vongkulluksn et al., 2018; Wardrip & Brahm, 2015; Willett, 2018; Wohlwend et al., 2017). En segundo lugar, los espacios en centros de educación superior que dirigen su uso al desarrollo de invenciones (Blikstein et al., 2017; Browder et al., 2019; Forest et al., 2014; Knibbe et al., 2015; Saorín et al., 2017; Wilczynski, 2015). El tercer grupo se centra en promover la inclusión de individuos con diversas capacidades (Barton et al., 2017; Brady et al., 2014; Martin et al., 2018; Norris, 2014). Por último, espacios abiertos al público como bibliotecas o espacios móviles focalizados en el reconocimiento de tecnologías (Craddock, 2015; Gierdowski & Reis, 2015; Moorefield-Lang, 2015; Nowlan, 2015).

En la primera categoría, se considera que los makerspace dinamizan las actividades de aprendizaje, por tanto la disponibilidad de una locación física, materiales y herramientas se direcciona para que mediante experiencias de aprendizaje se apropien nuevos conocimientos (Keune & Pepler, 2019; Wardrip & Brahm, 2015). Son sitios informales donde se invita a hacer un uso creativo y colaborativo de los recursos (Hynes & Hynes, 2018; Willett, 2018). Aquí existen intenciones de aprendizaje específicas y se alinean los recursos en función de ellas, por tanto la autonomía aunque preferible, es modulada por las metas de aprendizaje que establecen los educadores. Se enfatiza que las actividades proyectivas se usan como la base para la instrucción de contenidos, especialmente porque promueven habilidades de razonamiento (Vongkulluksn et al., 2018).

Se reafirma así, que el aprendizaje depende de la actividad proyectual para promover tanto la capacidad de planeación como la asignación de sentidos (Wohlwend et al., 2017).

El segundo enfoque se refiere a los makerspace en instituciones de educación superior, donde se busca estimular la creación de soluciones personalizadas a través de la articulación de conocimientos y experiencias (Browder et al., 2019). En esta categoría, es el encuentro entre usuarios con diversos intereses y niveles de formación así como el desarrollo intencional de invenciones lo que le da sentido al uso de la tecnología (Blikstein et al., 2017; Wilczynski, 2015). El conocimiento es adquirido con fines prácticos y se conectan directamente con la realidad materializada (Knibbe et al., 2015). Debido a que los individuos son más experimentados, la autonomía es deseada y el trabajo proyectual se centra en pasar de ideas creativas a soluciones valiosas. Según varios autores, se trata de fortalecer habilidades del siglo XXI para resolver problemas y aprender de forma rápida y flexible (Saorín et al., 2017; Wilczynski, 2015), haciendo uso de una serie de métodos que incluyen la consulta a expertos, la literatura especializada o la información digital.

En tercer lugar están los documentos que se asocian a un profundo interés en las condiciones de inclusión de agentes con diversas capacidades. Aquí se establece que los makerspaces no se deberían limitar a un objetivo práctico relacionado con la formación de conceptos, sino que deben considerar implicarse en aspectos emocionales y psicosociales de los asistentes (Brady et al., 2014; Martin et al., 2018). Los estudios muestran que las actividades proyectuales que se desarrollan proveen oportunidades para el autorreconocimiento, el desarrollo de competencias y de habilidades blandas (Barton et al., 2017; Norris, 2014). Aunque la autonomía es preferible, en la práctica se muestran dificultades para canalizar los esfuerzos (Barton et al., 2017; Norris, 2014) especialmente por la falta de experticia de los participantes y sus mentores. Por tanto, las actividades proyectuales se concentran en tratar de equilibrar el aprendizaje práctico con el dominio de las emociones (Brady et al., 2014).

Por último, los espacios públicos como bibliotecas o makerspaces móviles enfocados en la disponibilidad de herramientas y el uso exploratorio de ellas para aprender a reconocerlas e identificar su potencial. Aquí se centran proveer servicios y conocimientos sobre las tecnologías a partir de actividades prácticas (Moorefield-Lang, 2015). Se trata de lugares con una visión comunitaria dirigidos a niveles educativos variados, lo que en la práctica implica ocuparse sobre todo de la disponibilidad de herramientas (Craddock, 2015; Gierdowski & Reis, 2015; Nowlan, 2015). Aunque se trata de facilitar el encuentro, allí la autonomía puede ser forzosa debido a que son comunidades muy abiertas.

DISCUSIÓN

La exploración revela que este tema es tratado principalmente desde las ciencias de la educación. Por tanto, es comprensible que no se profundice sobre las características mismas del ejercicio proyectual y en cambio se enfoque en las experiencias de aprendizaje. Aunque se expresa que el diseño (design) es un importante mediador del aprendizaje y de que algunos autores reportan el uso de metodologías como el Design Thinking, no se evidencia la participación de diseñadores expertos en la asistencia a los usuarios; en cambio se prefiere consultar con expertos en conceptos concretos o consultar instrucciones. Este método de trabajo se muestra discutible pues se reporta que las prácticas empíricas involucran reprocesos y situaciones de intensa frustración para los usuarios, afectando los niveles de inclusión y la calidad de los resultados. Es así como se cuestionan los alcances que deberían tener los proyectos y las expectativas que se depositan en los usuarios, especialmente cuando se espera que individuos que no tienen experiencia proyectual desarrollen invenciones. En todo caso se reconocen los beneficios y la importancia que tiene la formación basada en el diseño (design) y se buscan alternativas para mejorar las prácticas proyectuales que se dan en estos espacios.

CONCLUSIONES

La revisión de estos documentos evidencia que en los makerspaces se dan efectivamente prácticas proyectuales que se insertan porque aportan al cumplimiento de su propósito. De acuerdo con la discusión, es posible prever que una mayor participación de los diseñadores en este escenario redundaría en beneficios porque puede aportar a las dinámicas del ejercicio creativo, guiar metodológicamente la actividad proyectual y trabajar en la asignación de significados. Sin embargo, de acuerdo con lo reseñado, involucrar diseñadores sólo sería válido si implica una experiencia de aprendizaje compartida más allá del dominio de las herramientas tecnológicas y que comprenda que existen implicaciones psicosociales asociadas al ejercicio de creación. Se demuestra en todo caso un interés creciente por el diseño (design) en este tipo de espacios, especialmente por sus evidentes beneficios sociales. En este escenario y considerando que hay una estrecha relación con el diseño, hace falta preguntarse cómo podrían mejorar estas prácticas proyectuales.

REFERENCIAS

- Barton, A. C., Tan, E., & Greenberg, D. (2017). The makerspace movement: Sites of possibilities for equitable opportunities to engage underrepresented youth in STEM. *Teachers College Record*, 119(6).
- Blikstein, P., Kabayadondo, Z., Martin, A., & Fields, D. (2017). An Assessment Instrument of Technological Literacies in Makerspaces and

- FabLabs. *Journal of Engineering Education*, 106(1), 149–175. <https://doi.org/10.1002/jee.20156>
- Brady, T., Salas, C., Nuriddin, A., Rodgers, W., & Subramaniam, M. (2014). MakeAbility: Creating Accessible Makerspace Events in a Public Library. *Public Library Quarterly*, 33(4), 330–347. <https://doi.org/10.1080/01616846.2014.970425>
- Broncano, F. (2006). Diseño y Designio en un mundo de Artefactos. In *Entre ingenieros y ciudadanos: filosofía de la técnica para días de democracia* (pp. 81–113). Editorial Montesinos.
- Browder, R. E., Aldrich, H. E., & Bradley, S. W. (2019). The emergence of the maker movement: Implications for entrepreneurship research. *Journal of Business Venturing*, 34(3), 459–476. <https://doi.org/10.1016/j.jbusvent.2019.01.005>
- Craddock, I. M. L. (2015). Makers on the move: a mobile makerspace at a comprehensive public high school. *Library Hi Tech*, 33(4), 497–504. <https://doi.org/10.1108/LHT-05-2015-0056>
- Forest, C. R., Moore, R. A., Jariwala, A. S., Fasse, B. B., Linsey, J., Newstetter, W., Ngo, P., & Quintero, C. (2014). The invention studio: A university maker space and culture. *Advances in Engineering Education*, 4(2). <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84907236076&partnerID=40&md5=9cfb46d7f909cce91216b1507a0e66db>
- Gierdowski, D., & Reis, D. (2015). The Mobile-Maker: an experiment with a Mobile Makerspace by Dana Gierdowski and Dan Reis. *Library Hi Tech*, 33(4), 480–496. <https://doi.org/10.1108/LHT-06-2015-0067>
- Hynes, M. M., & Hynes, W. J. (2018). If you build it, will they come? Student preferences for Makerspace environments in higher education. *International Journal of Technology and Design Education*, 28(3), 867–883. <https://doi.org/10.1007/s10798-017-9412-5>
- Keune, A., & Peppler, K. (2019). Materials-to-develop-with: The making of a makerspace. *British Journal of Educational Technology*, 50(1), 280–293. <https://doi.org/10.1111/bjet.12702>
- Knibbe, J., Grossman, T., & Fitzmaurice, G. (2015). Smart makerspace: An immersive instructional space for physical tasks. *Proceedings of the 2015 ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces, ITS 2015*, 83–92. <https://doi.org/10.1145/2817721.2817741>
- Martin, L., Dixon, C., & Betser, S. (2018). Iterative Design toward Equity: Youth Repertoires of Practice in a High School Maker Space. *Equity and Excellence in Education*, 51(1), 36–47. <https://doi.org/10.1080/10665684.2018.1436997>
- Moorefield-Lang, H. M. (2015). When makerspaces go mobile: case studies of transportable maker locations. *Library Hi Tech*, 33(4), 462–471. <https://doi.org/10.1108/LHT-06-2015-0061>
- Norris, A. (2014). Make-Her-Spaces as Hybrid Places: Designing and Resisting Self Constructions in Urban Classrooms. *Equity and Excellence in Education*, 47(1), 63–77. <https://doi.org/10.1080/10665684.2014.866879>
- Nowlan, G. A. (2015). Developing and implementing 3D printing services in an academic library. *Library Hi Tech*, 33(4), 472–479. <https://doi.org/10.1108/LHT-05-2015-0049>
- Rayna, T., & Striukova, L. (2021). Fostering skills for the 21st century: The role of Fab labs and makerspaces. *Technological Forecasting and Social Change*, 164(September 2020), 120391. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120391>
- Saorín, J. L., Melian-Díaz, D., Bonnet, A., Carbonell Carrera, C., Meier, C., & De La Torre-Cantero, J. (2017). Makerspace teaching-learning environment to enhance creative competence in engineering students. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 188–198. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.01.004>
- Vongkulluksn, V. W., Matewos, A. M., Sinatra, G. M., & Marsh, J. A. (2018). Motivational factors in makerspaces: a mixed methods study of elementary school students' situational interest, self-efficacy, and achievement emotions. *International Journal of STEM Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0129-0>
- Wardrip, P. S., & Brahms, L. (2015). Learning practices of making: Developing a framework for design. *Proceedings of IDC 2015: The 14th International Conference on Interaction Design and Children*, 375–378. <https://doi.org/10.1145/2771839.2771920>
- Wilczynski, V. (2015). Academic maker spaces and engineering design. *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings, 122nd ASEE(122nd ASEE Annual Conference and Exposition: Making Value for Society)*. <https://doi.org/10.18260/p.23477>
- Willett, R. (2018). Learning through making in public libraries: theories, practices, and tensions. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 250–262. <https://doi.org/10.1080/17439884.2017.1369107>
- Wohlwend, K. E., Peppler, K. A., Keune, A., & Thompson, N. (2017). Making sense and nonsense: Comparing mediated discourse and agential realist approaches to materiality in a

preschool makerspace. *Journal of Early Childhood Literacy*, 17(3), 444–462. <https://doi.org/10.1177/1468798417712066>

Zimmermann, Y. (1998). *Del Diseño*. Editorial Gustavo Gili.

Newsgames, Herramienta de Comunicación para Programas de Periodismo en el Eje Cafetero

Carlos Andres Alvarez Z
Magíster (c) Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
carlos.22118227407@ucaldas.edu.co
Armenia, Colombia

RESUMEN

Esta ponencia es resultado del proyecto de grado de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, trabajo que se llevó a cabo durante año y medio, entre 2019 y 2020. El tema abordado, informasobre una práctica emergente que podría ser usada por periodistas para contar historias noticiosas a través de videojuegos, llamada newsgames.

Dicha práctica es utilizada por algunos medios de comunicación en el mundo, pero en Colombia, especialmente en los procesos de formación de los profesionales de la comunicación y el periodismo, específicamente en el Eje cafetero. Este tema aún se desconoce, algo que sorprende, si temenos como referente que este género se creó hace 18 años. (Frasca, 2013)

Aquí el lector puede conocer el estudio de caso, que permitió caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación para los programas de periodismo de la region cafetera de Colombia. Acciones exploratorias y descriptivas por parte del autor, permitieron establecer un análisis que revela cómo utilizando herramientas propias del diseño, es posible crear newsgames sencillos, tomando como base la teoría de diseño de videojuegos y de información. (Frasca, 2007 & Mijksenaar, 2001).

PALABRAS CLAVE

Comunicación; Información Juegos de noticias;
Newsgames; Periodismo.

INTRODUCCIÓN

Los newsgames o juegos de noticias como es llamado este nuevo género, son juegos de computadora o videojuegos, que permiten jugar las noticias, estos buscan generar una postura crítica y de opinión, frente a hechos noticiosos como alternativa a los medios de comunicación tradicionales; radio, prensa y televisión. (Sicart, 2008). El término newsgames, fue creado en el año 2003, por el docente e investigador, Gonzalo Frasca, (Romero – Rodriguez y Torres – Toukoumidis, 2018). Desde entonces países como: España, Inglaterra, Estados Unidos, Canadá y Brasil, lo han utilizado con resultados satisfactorios. (Hernández, 2017).

En Latinoamérica, Brasil lleva la delantera y Ecuador aunque ha tardado en arrancar, ya lo consiguió en 2018 y están poniendo en práctica la herramienta (Gutiérrez, Becerra & San Miguel, 2018).

Pero en Colombia el tema es ignorado, al entrevistar a directivos, docentes y estudiantes de periodismo y de diseño, se confirma que el tema aún es desconocido. La sola palabra newsgames, causa confusión cuando se menciona. “luego de revisar bases de datos académicas, repositorios de universidades y buscadores avanzados, no se encontraron investigaciones puntuales acerca de los newsgames en Colombia, lo que indica que, posiblemente, aún no existan trabajos sobre el tema” (Hernández, 2017, p. 45). Esta situación es desconcertante y sorprende, ya que en 2017 el tema posiblemente no era conocido en Colombia, (Hernández, 2017), y a 2020, esta investigación confirma que sigue sin conocerse, específicamente en las facultades de periodismo del Eje cafetero, lugar donde se realizó la indagación sobre el particular.

El lector puede consultar sobre newsgames, en buscadores especializados y encontrar cientos de resultados, que lleven a pensar, que lo planteado en este documento no tiene sentido, pero si revisa minuciosamente cada coincidencia, solo un resultado, se circunscribe al ámbito informativo colombiano. (Hernandez, 2017).

Para confirmar la hipótesis planteada sobre el desconocimiento del tema en Colombia (Hernández, 2017), se realizaron entrevistas cualitativas para construir de forma conjunta las causas del desconocimiento sobre el tema, (Janesick, 1998) tomando como referencia la entrevista abierta por su flexibilidad y los pocos referentes sobre el mismo (Sampieri, 1998). Por ser un tema de poca difusión y conocimiento en Colombia, (Hernández, 2017 & Sicart, 2008), se recolectó información adicional, a través de un cuestionario enviado por correo electrónico. Este se elige, ya que señala aspectos teóricos y prácticos que permiten diseñar con todo cuidado, las preguntas a directores de programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero (Cordoba, 2004).

La evaluación diagnóstica, confirma la hipótesis planteada, sobre el desconocimiento de los newsgames por parte de los directores evaluados. (Sampieri, 1998).

Objetivos Al confirmar que el tema aún es desconocido, se plantea como objetivo general: Caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación, alterna a los medios tradicionales (Tusa, 2020).

Para alcanzar esta meta se plantearon los objetivos específicos: -Identificar las cualidades desde el diseño y la creación que permitan a un newsgames transmitir información con un enfoque lúdico interactivo. -Establecer

las diferentes herramientas digitales que intervienen en la creación de un newsgame y su funcionalidad en pos de la creación de un videojuego noticioso.

-Desarrollar un newsgame como método de difusión sobre qué son y para qué sirven los videojuegos basados en noticias en los distintos programas de comunicación y periodismo del Eje cafetero.

METODOLOGÍA

La metodología fue de carácter mixto. (Sampieri, 1998). Se abordó la parte teórica, para entender cómo se construyen los juegos basados en noticias. En el enfoque práctico, se toma como referencia el diseño de videojuegos, (Parra, 2015 & Sicart, 2008), que permitió a un periodista sin conocimientos en programación de videojuegos, diseñar y crear un newsgame sencillo, logrando que este informara,entretuviera y generara reflexiones, utilizando la plataforma Scratch, que permite crear videojuegos sin tener que programar (Villaescusa, 2015).

El ejercicio se dividió en tres fases: la primera fue la revisión del estado del arte y la conceptualización, la segunda, describe del proceso de análisis de herramientas para la generación de un newsgame y la tercera, la implementación de un juego de noticias, a partir de un hecho noticioso cuidadosamente seleccionado. Su ejecución fue posible a través de Scratch (<https://scratch.mit.edu>).

DISCUSIÓN O RESULTADOS

La investigación demuestra que si es posible caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación, para la difusión de contenidos periodísticos que puede y debe ser utilizada por estudiantes y futuros profesionales del periodismo, según Kapp (2013), estos motivan acciones, promueven aprendizajes y resuelven problemas.

Se confirma que los newsgames aún son desconocidos en las facultades de periodismo del Eje Cafetero y posiblemente en el resto del país (Hernández, 2017). Para el trabajo de campo, fueron seleccionadas cinco universidades, que pertenecen al nodo regional Eje Cafetero – AFACOM, (Asociación Colombiana de Facultades y Programas Universitarios en Comunicación). Se evaluaron directores, docentes y estudiantes de periodismo, y todos coinciden en que los newsgames a 2020, no se trabajan desde ningún enfoque en sus programas, posiblemente, más por falta de voluntad, que por no tener los recursos tecnológicos (Bogost, 2010).

Los encuestados en su mayoría, creen que diseñar videojuegos es difícil y costoso. (Romero y Torres, 2018). Pero a su vez reconocen que hacerlos tiene un alto potencial narrativo, ya que el newsgame al ser lúdico interactivo genera una retroalimentación expansiva continua (Verdu, et al, 2018). Crear un newsgame sencillo, es posible y este trabajo lo demuestra. La facilidad de su desarrollo y distribución, hace posible que sean utilizados para informar hechos noticiosos (Sicart, 2008). Además al utilizar una plataforma

como Scratch, que “se adapta a la creación de videojuegos de manera sencilla mediante el uso de diversas herramientas” facilita esta labor (Villaescusa, 2015). Fue necesario crear un newsgame desde cero, para que los evaluados pudieran jugarlo y contestar un cuestionario. El resultado fue que este logró informar, entretener, motivar, reflexionar y persuadir a los jugadores en diferentes formas (Treanor, Mateas, 2009). Link del newsgame creado por el autor como herramienta de evaluación, a través de la Plataforma Scratch:<https://scratch.mit.edu/projects/420434212/>

CONCLUSIONES

Esta investigación, permitió caracterizar a los newsgames como una herramienta de comunicación “potente y efectiva, que ofrece nuevas experiencias como éxito en el público” Frasca, (2013), y que debe implementarse en las carreras de comunicación y periodismo del Eje Cafetero, como en otras facultades de periodismo de Colombia. El hecho de poder jugar una noticia rompe con el paradigma de la comunicación en el campo de la información noticiosa, su potencial formativo, lleva a que los jugadores asuman una ciudadanía crítica, reflexionando sobre aspectos sensibles en un contexto específico, (Tusa, 2020). Diseñar varios prototipos, permitió crear una herramienta que informa, comunica, persuade y lleva a la reflexión a los jugadores evaluados (Treanor, Mateas, 2009). Probar la herramienta con estudiantes de periodismo, permitió llevar la teoría al campo de la práctica y cumplir los objetivos trazados al inicio del proyecto. El resultado obtenido del proceso de diseño y creación, artesanal si se quiere, marca un punto de partida en esta región, pero haber construido la herramienta que permitiera la interacción entre el usuario y el artefacto, fue vital para que los estudiantes de periodismo la conocieran y la evaluaran de forma satisfactoria.

Revisar qué se estaba comunicando y determinar su jugabilidad, fue posible, gracias a los prototipos que fueron testeados, antes de su evaluación, ya que el proceso de diseño de videojuegos no es un proceso lineal, al contrario es un proceso iterativo donde las pruebas iniciales, permitieron mejorar el producto en sus diferentes etapas de producción (Torres, 2015).

La retroalimentación de los usuarios que probaron la herramienta en sus diferentes etapas, permitió afinar la interfaz, la presentación de la información, retirar lo que confundía al jugador. Claramente entre más iteraciones se realicen, los newsgames serán mejores. (Torres, 2015). Se logró evidenciar que entre más sencillo el diseño del juego, los usuarios comprendían más rápido la temática y les permitía evocar en común el significado de la información, parte esencial de diseño de información (Mijksenaar, 2001 & Paoli, 1989) .

Estos resultados pueden incomodar, pero revelan la falta de voluntad (Bogost, 2010), de directivos, docentes y estudiantes, por investigar y explorar en el campo de la comunicación y el periodismo, ya que este género sigue

sin trabajarse en nuestro contexto, teniendo en cuenta que apareció hace 18 años y que países como Ecuador ya lo vienen explorando (Gutiérrez, Becerra & San Miguel, 2018).

Finalmente, crear newsgames puede ser sencillo, pero demostrar que un periodista sin conocimientos en programación de software, haya tomado elementos del diseño de videojuegos y diseño de la información, los articulara en una plataforma tecnológica como “Scratch” y creara un newsgame como herramienta que informa, entretiene, persuade y genera reflexiones a través del juego, hace evidente que esta herramienta, debe estar presente en los programas de periodismo, ya que tiende a convertirse en un artefacto cultural, que está cambiando una vez más la manera en que nos relacionamos con el mundo de la información, (Torres, 2015).

Referencias bibliográficas

Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). Noticias de juegos. Periodismo en juego. Calvo, S. T., & Tusa, F. (2020). Los newsgames como herramienta periodística: Estudio de caso de experiencias de éxito. *Prisma Social: revista de investigación social*, (30), 115-140.

Cordoba, F. G (2004). El cuestionario recomendaciones metodológicas. Frasca, G. (2007). Play the message. Play, Game and Videogame Rhetoric. Tesis Doctoral, IT University of Copenhagen.

Frasca, G. (2013). Newsgames: El crecimiento de los videojuegos periodísticos. Gutiérrez, I., Becerra, M., y San Miguel, F. (2018). Newsgames en Ecuador. Correspondencias & análisis. Hernández, I. (2017). Newsgames: periodismo y videojuegos, ¿una herramienta utilizada en el ámbito informativo colombiano? *Comunicación*. Janesick, V. J. (1998). Redacción de revistas como técnica de investigación cualitativa: historia, problemas y reflexiones. Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.

Mijksenaar, P. (2001). *Diseño de la Información*. México: Gustavo Gili.

Paoli, J. (1983). *Comunicación e información. Perspectivas teóricas*. México: Trillas, UAM.

Romero-Rodríguez, L. y Torres-Toukourmidis, Á. (2018). Con la información sí se juega: Los newsgames como narrativas inmersivas transmedias. *Gamificación en Iberoamérica*. Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Sicart M. (2008). *Newsgames: Teoría y Diseño*. Assistant Professor Center for Computer Games Research IT University of Copenhagen.

Torres, C. (2015). *Videojuego crítico - diseño de simulaciones inmersivas como artefacto para la resistencia cultural*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Treanor, M. y Mateas, M. (2009). Newsgames-La retórica procesal se encuentra con los dibujos animados políticos. En Conferencia DiGRA.

Verdú, A., Pulido, P. y Franco, M. (2018). Gamificación y transmedia: del videojuego al libro. El caso de Assassin's Creed. In *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Villaescusa Vinader, S. (2015). *Diseño de videojuegos clásicos con Scratch* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València)

Miedo ambiente Creación audiovisual comunitaria y abierta para las reflexiones sobre el territorio en Colombia

Juan Carlos Morales Peña

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
jcmoralespena@gmail.com
Cali, Colombia

RESUMEN

A continuación, presento los planteamientos y avances de mi propuesta de trabajo final de maestría, en el que expongo como primeras decisiones fundamentales de mi proceso, el tipo de proyecto que propongo en función de los aprendizajes y resultados que espero alcanzar, sus razones e inspiraciones, así como la manera como aspiro proyectarme sobre el tema que me motiva. Posteriormente, explico la relevancia de desarrollar un trabajo y un tema de estas características, en conexión con los interrogantes que brotan de la exploración y las reflexiones iniciales que he realizado hasta la fecha que, por coincidencia o porque así es nuestro país, se conectan con el panorama actual que vivimos, especialmente en mi ciudad Cali, epicentro de los hechos recientes desencadenados por las movilizaciones de finales de abril. Por último, presento los objetivos general y específicos que considero estratégicos, y expongo el estado de desarrollo del proyecto, las acciones, los acuerdos y los hallazgos alcanzados hasta el momento. Pero aclaro que este es un trabajo que recién planteo, pues el camino iniciático ha sido complejo en la medida en que el estado de pandemia supuso muchas dificultades a las propuestas previas que tenía y ha sido difícil encontrar en la Maestría, orientaciones y/o receptividad hacia el tipo de trabajo que quiero desarrollar.

PALABRAS CLAVE

Cine comunitario; co-creación; open movies; territorio; memoria.

INTRODUCCIÓN

Inspirado en las prácticas del cine comunitario y los principios que sustentan el desarrollo de las producciones audiovisuales abiertas (PAA) u open movies¹, con este trabajo de creación – investigación me propongo el diseño de producción y la realización de un libremetrage² de animación de corta duración, bajo el supuesto de que el ejercicio de reflexión sobre el proceso, la indagación y la experiencia misma de creación que se desarrolla en las prácticas artísticas y de diseño, favorece la generación de referencias conceptuales, teóricas, analíticas y creativas que contribuyen significativamente al campo cognitivo, artístico, académico, educativo, productivo, social y/o cultural (Asprilla, 2016, p.5), que significa un camino alternativo para producir conocimiento.

De esta forma; durante los procesos de ideación y ejecución del proyecto, propicio espacios de encuentro, reflexión y co-creación con un grupo de jóvenes y adolescentes de la ciudad de Cali en torno al factor territorio en el conflicto armado en Colombia, que a la par nos posibilitan el desarrollo de competencias de investigación y expresión artística para la conceptualización y materialización de este tipo de contenidos, con la expectativa de que con la difusión de los resultados podamos contribuir a las memorias y los pensamientos críticos sobre este tema.

JUSTIFICACIÓN

“Aparar para avanzar... Viva el Paro Nacional” Sumergido en un contexto de agite permanente, entre mis labores, mis roles y mis pasiones como diseñador independiente, docente universitario, estudiante de maestría, sindicalista, familiar, compañero y amigo, la consigna popular que da inicio a este apartado y se escucha en las diversas manifestaciones de Paro Nacional en Colombia, resuena en mí como un mantra que armoniza con las inquietudes y motivaciones que incentivan mi propuesta proyectual; pues en tensión con la postura que entiende y promueve “la acción” como camino hacia el progreso, en este trabajo propongo la reflexión, “el paro”, “el cese”, como una 1 Conocidas también como Open-Source Films, Open-Content Films y Free-Content Films. Son producciones audiovisuales producidas y distribuidas mediante el uso de metodologías de “fuentes libres/abiertas” y “contenidos abiertos”. Cuyas fuentes están disponibles de forma libre y las licencias utilizadas satisfacen los requerimientos de la Open Source Initiative. https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_film2 Concepto que propongo para resaltar el valor de la expresión “libre” en contraste con el término “abierto”, inspirado en las reflexiones de Richard Stallman en el ámbito del desarrollo de software. acción/propósito primario y estratégico para afrontar y proyectarnos en el contexto que vivimos, no solo como país o como pueblo, sino como habitantes de un mundo que se debate entre “el desarrollo” y “la conservación”. En ese sentido y como ciudadano pregunto, por ejemplo: ¿Qué nos lleva a las calles a protestar y manifestar nuestras posturas e inconformidades a riesgo de sufrir maltrato, muerte o desaparición? Y por contra ¿Qué nos disuade de hacerlo? ¿Cómo vivimos y qué significado tienen las diversas acciones hostiles desarrolladas en el actual Paro Nacional? Estas cuestiones,

que induzco como desencadenantes de la acción reflexiva en función de la vigencia que hoy tienen, están conectadas con otros interrogantes que propician las condiciones para el ejercicio dialógico que abordo con jóvenes estudiantes de diseño gráfico, que forman parte del Semillero de Creación–Investigación Audiovisual e Interactiva que coordino en Bellas Artes, institución universitaria donde trabajo; así como con estudiantes de bachillerato de los grados décimo y undécimo de instituciones educativas de la ciudad, en los espacios del Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación. Decisión que he tomado, teniendo en cuenta que esta población reúne dos condiciones que considero estratégicas para el desarrollo del proyecto:

Han alcanzado recientemente o están ad-pertas de alcanzar su mayoría de edad, lo que implica la posibilidad y la responsabilidad de participar con su voto en las decisiones sobre el país.

Están en una etapa de vida que se asume de formación y exploración vocacional. ¿Cómo entendemos y valoramos el territorio quienes vivimos en las urbes? ¿Qué sabemos del conflicto armado que por decenios ha azotado nuestras comunidades? ¿Qué significó, cómo asumimos y cuál fue nuestro papel y nuestra postura en el reciente proceso de

paz? ¿Cómo estimular el surgimiento de actitudes empáticas en la ciudadanía con las otredades y el medio ambiente, desde el arte y el diseño? Son las cuestiones que de forma más específica abordan el concepto de territorio, pues asumo este factor como un desencadenante fundamental del conflicto armado en Colombia, cuya expresión más hostil se ha vivido en el entorno rural, y me adhiere al célebre tweet de estos días: “No es Colombia viviendo su peor momento, es el Estado mostrando en las ciudades lo que históricamente ha hecho en el campo” . Carol Sánchez³. 5 mayo de 2021.³ Periodista y escritora en los portales: www.rutasdelconflicto.com – www.cerosetenta.uniandes.edu.co Y propongo un producto audiovisual animado de corta duración, cuyo título provisional es un juego de palabras entre miedo y medio ambiente, pues como lo sugiere Asprilla (2015), desaprovechar la posibilidad de desarrollar proyectos de creación – investigación, investigación desde la práctica o investigación desde las artes, la arquitectura y el diseño ahora que en MinCiencias se han abierto las puertas a la validación de formas de producción de conocimiento alternativas a la ciencia me parece un total contrasentido

OBJETIVO GENERAL

Co-crear el diseño de producción y realización de un libremetrage de corta duración que contribuya a las reflexiones sobre el territorio y el conflicto armado en Colombia en jóvenes universitarios de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle y adolescentes de décimo y undécimo grado de instituciones de educación secundaria de Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fortalecer competencias de expresión gráfica digital en jóvenes del programa de diseño gráfico y artes plásticas de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle, por medio de capacitaciones en el manejo de programas libres para la producción de este tipo de contenidos.

2. Propiciar espacios de encuentro y reflexión sobre el territorio y el conflicto armado en Colombia con un grupo de jóvenes estudiantes de la Facultad de Artes Visuales y

Aplicadas de Bellas Artes Institución Universitaria del Valle y jóvenes de décimo y undécimo grado de instituciones de educación secundaria de Cali, mediados por técnicas y recursos metodológicos de co-creación.

3. Documentar el proceso de co-creación del libremetrage propuesto, por medio del registro y la publicación sistemática de las actividades desarrolladas en las diferentes fases de conceptualización y producción, así como el empaquetamiento o alistamiento de los recursos fuente del producto y sus derivados. Estado del desarrollo del proyecto

Teniendo en cuenta que en proyectos de creación – investigación como el que me propongo, el resultado del ejercicio creativo, llámese producto u obra, es tan relevante como el registro de las experiencias y las ideas que el proceso genera a la fecha estoy empezando la implementación de una bitácora digital como recurso de documentación donde, además de los registros de las actividades, las reflexiones y las lecciones aprendidas que el proceso va produciendo, reposarán: el libremetrage animado de corta duración y las fuentes o repositorios de todo el material concebido para el producto audiovisual; entre los que se encuentran: los

diagramas, bocetos, maquetas, documentos, referentes y demás recursos y herramientas digitales que el proyecto requiera, de manera que otras personas puedan tener acceso a la información y las fuentes del proyecto, posibilitando de esta forma la réplica de saberes. Por otra parte, con el propósito de disponer de espacios de encuentro presencial para la reflexión y recursos para el fortalecimiento de competencias de expresión gráfica digital, he adelantado dos acciones:

1. Un diálogo con el Museo Casa de las Memorias del Conflicto y la Reconciliación de Cali, quienes manifestaron su buena disposición para facilitar los espacios, la información que considere pertinente y la orientación o acompañamiento de alguna persona experta en trabajo con comunidades.

2. La presentación de una propuesta en la convocatoria de investigaciones de Bellas Artes de este año, la cual está en fase de definición y de la que forman parte cuatro estudiantes de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas, con quienes cuento como apoyo en los procesos de producción, donde propongo explorar las aplicaciones de la herramienta Grease Pencil del programa Blender, que potencia los procesos de animación digital con una mezcla de técnicas gráficas 2d y 3d.

Por último, en el pasado Seminario de Investigación 2, de la línea Sostenibilidad, arte, creación y medio ambiente, pude recoger dos referencias que considero pertinentes para mi propuesta, las que debo abordar y profundizar en el corto plazo: 1. La infografía Cuerpo – Territorio4. 10 problemáticas socioambientales en la Argentina y Sudamérica, y sus graves consecuencias en la salud, la cual contribuye a la exploración temática sobre el territorio, describiéndolo en 10 apartados que aportan un punto de partida para contrastar con la situación en Cali y/o Colombia. 2. El Modelo Metodológico para la Co-creación Lúdica de Valbuena, Montoya y Pinzón (2020), que aporta una cantidad de recursos para dinamizar los espacios de encuentro, reflexión y co-creación que propongo desarrollar con los grupos de estudiantes descritos anteriormente.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Asprilla, L. (2013) El proyecto de creación - investigación. La investigación desde las artes. Bellas Artes Institución Universitaria del Valle. <https://cutt.ly/9bSUBbg>
- Harari, N. (2018) 21 lecciones para el siglo XXI. Penguin Random House.
- Silva, S. (2016) La investigación - creación en el contexto de la formación doctoral en diseño y creación en Colombia. Universidad del Valle. <https://cutt.ly/ZbSUHRB>
- Valbuena, W. Montoya, A, Pinzón, L. (2020) From a ludic loom of ideas to the Spiral of Intercultural Co-creation. <https://doi.org/10.1145/3385010.3385022> Proyecto de realidad virtual asentado en Marsella <https://chroniques.org/presentation/production@chroniques.org>

¿Existe una definición del concepto de Vestido Funcional para el Diseño? Una revisión a la relación entre Función y el Diseño de Vestuario

Juan David Mira Duque
Magíster en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
juanmira789@gmail.com
Medellín, Colombia

RESUMEN

Al enfrentar el estudio del vestido desde su identidad artefactual, se observa que su denominada dimensión funcional no puede ser comprendida en los mismos términos en que se han abordado tradicionalmente otros artefactos diseñados, esto es, a partir de los conceptos de usabilidad, eficiencia, eficacia y confort psicológico en relación con una actividad o un trabajo determinado. Por esta razón en esta investigación se pretende construir una definición relacional del concepto vestido funcional, a partir de identificar las concepciones brindadas por diferentes áreas del conocimiento que se han visto implicadas en el estudio del vestido a lo largo de la historia, para así rastrear y caracterizar los atributos, ideas de cuerpo y tipologías vinculados a la expresión vestido funcional desde y para el diseño. A partir de esto se analizaron las implicaciones y contribuciones que esta expresión y los distintos conceptos encontrados traen para la disciplina del diseño respecto a usos futuros de los conceptos, definición de vacíos conceptuales y carencias en la misma disciplina.

Para el desarrollo de la investigación se implementó una metodología de corte cualitativo, que a partir de los métodos de análisis documental y recuento histórico permitió una revisión del estado actual del concepto y la extracción de ideas de vestido funcional a partir de los cuales se construyó la definición de vestido funcional para el diseño. De esta manera se propone una pregunta guía de investigación:

¿De qué maneras pueden relacionarse las concepciones, atributos y características de lo que se ha denominado vestido funcional, para contribuir a su definición como concepto para los diseñadores?

A la cual se busca responder con la hipótesis que abordaremos a continuación, para construir una definición de vestido funcional para el diseño que proponga una manera de relacionar las diferentes concepciones, atributos y características a las que se le ha asociado, es necesario revisar las ideas y definiciones asociadas al concepto de vestido funcional que han surgido al interior de la disciplina del diseño, las cuales provienen de los campos de la ergonomía y la ingeniería vinculados al diseño encargados de estudiar la relación cuerpo-vestido desde su dimensión operativa. Con ello, se podrá conocer cuáles son los atributos que el diseño concibe como funcionales cuando de este artefacto

se trata y reunirlos en una definición que dará cuenta de su comprensión actual. Dicha comprensión, como se analizará, privilegia unos campos de estudio que abordan la relación funcional entre el cuerpo y el vestido sobre otros.

Estos campos de estudio son múltiples y poseen lenguajes que abarcan los factores socioculturales, estudiados desde la sociología, la antropología, la semiótica, entre otras; y los técnicos y operativos, en donde se ubican los desarrollos de ingeniería de materiales, las ciencias médicas y la ergonomía. No obstante, la comprensión de vestido funcional actual desde el diseño se restringe casi exclusivamente a los factores técnicos y operativos, lo que ofrece una definición restringida. A esta le acompañan formas fragmentadas de estudiar lo que cada campo comprende y valora de dicha relación y los métodos idóneos para su análisis.

Es por esto que, para construir una definición relacional de vestido funcional, que integre las concepciones, atributos y características que han surgido sobre esta dimensión tanto fuera como dentro de la disciplina del diseño, se hace necesario revisar las ideas y definiciones asociadas al concepto de vestido funcional que históricamente han surgido al interior de la disciplina, e integrarlas con aquellas provenientes de otros campos de conocimiento.

Para el diseño, esta definición relacional resulta fundamental desde dos aspectos. Desde lo propiamente disciplinar, pues su estudio del mundo artificial implica tanto las dimensiones técnicas como las humanas, y desde la identidad artefactual del vestido que trae consigo las implicaciones de su integración con el cuerpo desde una visión no dualista.

PALABRAS CLAVE

Diseño; Función; Vestido funcional; Vestido funcional para el diseño y cuerpo-vestido.

OBJETIVO GENERAL

Construir una definición relacional del concepto de vestido funcional, que contribuya al estudio de sus atributos y características desde y para el diseño.

Objetivos Específicos

1) Identificar las distintas concepciones de vestido funcional, brindadas por las diferentes áreas del conocimiento que se han visto implicadas en el estudio de

este artefacto bajo dicha denominación, para conocer los problemas y conflictos conceptuales a los cuales se enfrenta el diseño cuando se apropias de estas.

2) Caracterizar los atributos asociados a la expresión vestido funcional desde y para el diseño, para identificar ideas de cuerpo, tipologías, categorías y las características de su apariencia.

3) Revisar la definición propuesta de vestido funcional para el diseño al interior de la realidad integradora del proceso proyectual, con el fin de comprender sus implicaciones y contribuciones a la disciplina.

CONCLUSIONES

Para estudiar el vestido funcional para el diseño se deben crear grupos transdisciplinarios con perfiles híbridos.

Se verificó la hipótesis al lograr definir la concepción actual de vestido funcional y sus características, atributos, conceptos y las problemáticas que dicha concepción plantea, teniendo un recuento histórico de las ideas de cuerpo y vestidos asociados al concepto de vestido funcional, lo cual permitió crear un modelo, una definición y un listado de atributos.

Se construyó una definición de vestido funcional para el diseño integradora, multidimensional y no dualista.

El estudio de la definición de vestido funcional para el diseño a la luz del proceso de diseño permitió identificar las implicaciones respecto al diseñador, el vestido y el diseño vinculadas al proceso de diseño.

REFERENCIAS

- Alcega, J. (1589). *Tratado de Geometría, práctica y trazas*. Casa de Guillermo Druoy.
- Angelova, R. *Textiles and human thermophysiological comfort in the indoor environment*. Boca Raton: CRC Press. 201846, n.4, pp.213-236. 2012.
- Antonelli, P., & Burckhardt, A. (2020). *The Nery Oxman Material Ecology Catalogue*. The Museum of Modern Art, 177.
- Ahram, T.; Talcao, C. *Advances In Human Factors In Wearable Technologies And Game Design*. Los Angeles: Springer, 2017.
- Branson, D.; Sweeney, M. *Critical Linkages in Textiles and Clothing Subject Matter: theory, method and practice*. Monument: International Textile and Apparel Association, 1991
- Bonsiepe, G. (1998). *Del objeto a la interfase*. Ediciones infinito.
- Boucher, F. (2009). *Historia del traje en occidente: Desde los orígenes hasta la actualidad* (1st ed.). Gustavo Gili.
- Brooks, A., Fletcher, K., Francis, R. A., Rigby, E. D., Brooks, A., Fletcher, K., Francis, R. A., Dulcie, E., & Roberts, T. (2019). *Fashion, Sustainability, and the Anthropocene*. Utopian Studies, 28(3), 482–504.
- Bürdek, B. (2002). *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili.
- Calvera, A. (2010). *Cuestiones de fondo: tres orígenes del diseño*.
- Corbin, A., Courtine, J.-J., & Vigarello, G. (2005). *Historia del cuerpo, II: De la Revolución Francesa a la Gran Guerra*.
- Crespo Fajardo, J. L. (2014). *Los documentos anatómicos de Leonardo da Vinci*. Universidad de Málaga.
- da Silva, F. M. (2016). *Bridging fashion design and color effects the colorerg*. *Ergonomics in Design: Methods and Techniques*, 55–72. <https://doi.org/10.1201/9781315367668>
- Darwin, C. (1983). *El origen de las especies* (1st ed.). R.B.A proyectos editoriales S.A.
- Díaz, S., Mira, J., & Pastás, C. (2019). *El wearable en el esquema de la interactividad*. 18 Festival Internacional de La Imagen. *Diseño y Creación*, 241–249.
- Dunne, L., & Watkins, S. (2015). *Functional Clothing Design: From Sportswear to Spacesuits* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Eicher, J. B., & Evenson, S. L. (2015). *The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society* (4th ed.). Bloomsbury.
- Estrada, J. (2011). *Ergonomía* (3rd ed.). Universidad de Antioquia.
- Fernández-Silva, C., Pastás Riáscos, C., & Mira Duque, J. D. (2020). *¿Es posible cuantificar las funciones del vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño*. *ModaPalavra*, 13(27), 138–170.
- Fernández Silva, C. (2013). *De Vestidos Y Cuerpos*. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Fernández Silva, C. (2016). *El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño*. Universidad de Caldas.
- Fogg, M. (2014). *Moda toda la historia*. In Blume (2nd ed.). Blume.
- Giedion, S. (1948). *La mecanización toma el mando*. Gustavo Gili.
- Gilad, T.; Hanckoc, P. *Emotions and Affect in Human Factors and Human-Computer Interaction*. Cambridge: Academic Press. 2017
- Godin, D. & Zahedi, M. "Aspects of Research through Design: A Literature Review".
- Goonetilleke, R.. *Human Factors and Ergonomics*. Edición #1. Routledge: CRC press, 2017.
- Hartsog, D. (2007). *Creative careers in fashion*. Allworth Press.

- Horta, A. (2015). Investigación: un nudo teórico del diseño. *Kepes*, 11, 99–115.
- Lin, J. H., He, C. H., Lee, M. C., Chen, Y. S., & Lou, C. W. (2019). Bamboo Charcoal/Quick-Dry/Metallic Elastic Knits: Manufacturing Techniques and Property Evaluations. *Fibers and Polymers*, 20(7), 1504–1518. <https://doi.org/10.1007/s12221-019-8030-0>
- Liu, M.-N., Yan, X., You, M.-H., Fu, J., Nie, G.-D., Yu, M., Ning, X., Wan, Y., & Long, Y.-Z. (2018). Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance. *Journal of Applied Polymer Science*, 135(23), 46342. <https://doi.org/10.1002/app.46342>
- Luo, L., & Zhang, H. (2007). Sneakers - Luo Lv, Zhang Huiguang (Southbank (ed.)).
- Liu, Mengnan. Reversible photochromic nanofibrous membranes with excellent water/windproof and breathable performance. *Journal of applied polymer science*. V. 135, 23, junio, DOI: 10.1002/app.46342. 2018.
- Medina, F. (2005). La dimensión comunicativa del objeto. Una propuesta de análisis. *Iconofacto*, 1(1), 89–109.
- Mi, Q., Wang, Q., Zang, S., Chai, Z., Zhang, J., & Ren, X. (2018). Multifunctional devices based on SnO₂@rGO-coated fibers for human motion monitoring, ethanol detection, and photo response. *Nanotechnology*, 29(19). <https://doi.org/10.1088/1361-6528/aab0f9>
- Mincoletti, G., Marchi, M., Chiari, L., Costanzo, A., Borelli, E., Mellone, S., Masotti, D., Paolini, G., & Imbesi, S. (2019). Inclusive design of wearable smart objects for older users: Design principles for combining technical constraints and human factors. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 776, 324–334. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94622-1_31
- Montagna, G.; Soussa, S.; Morais, C. Haute couture and ergonomics. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, V. 587, pp. 409–416. 2017.
- Montagna, G., Sousa, S. A., & Morais, C. (2018). Haute couture and ergonomics. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 587(June), 409–416. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60597-5_39
- McLoughlin, J.; Sabir, T. *High-Performance Apparel: Materials, Development, and Applications*. Manchester: Elsevier. 2018.
- Montoya, F. A. Z. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D. *Iconofacto*, 13(20), 194–206.
- MI, Quing et al. Multifunctional devices based on SnO₂@rGO-coated fibers for human motion monitoring, ethanol detection, and photo response. *Nanotechnology*. V. 29, 19, marzo, DOI: 10.1088/1361-6528/aab0f9. 2018.
- Mincoletti, G. Inclusive design of wearable smart objects for older users: Design principles for combining technical constraints and human factors. *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. V. 776, pp. 324–334. 2018.
- Morales, N. Escenarios de co-creación a partir de la experiencia. Cuajimalpa: Edculab. 2016.
- Moles, A. *Teoría de los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 1989
- Nakayama, G. Y., & Martins, L. B. (2019). Fashion Design Methodology Tools in Products' Development for People with Disabilities and Low Mobility. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 824, 1699–1704. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96071-5_174
- Neto, M. J. P., Montagna, G., & Santos, L. (2018). The role of human factors in surface design. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 588, 293–302. https://doi.org/10.1007/978-3-319-60582-1_29
- Neufert, E. (1997). *Arte de proyectar en arquitectura*. Gustavo Gili.
- Newton, I. (1687). *Philosophie Naturalis Principia Mathematica* (1st ed.). Oxford University Press.
- Neto, M.; Montagna, G.; Santos, L. The role of human factors in surface design. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. V. 588, pp. 293–302. 2017.
- Nweke, H. F., Teh, Y. W., Mujtaba, G., & Al-garadi, M. A. (2019). Data fusion and multiple classifier systems for human activity detection and health monitoring: Review and open research directions. *Information Fusion*, 46(August), 147–170. <https://doi.org/10.1016/j.inffus.2018.06.002>
- Oxman, N. (2010). Structuring Materiality: Design fabrication of heterogeneous materials. *Architectural Design*, 80(4), 78–85. <https://doi.org/10.1002/ad.1110>
- Parente, D., & Crelier, A. (2015). La naturaleza de los artefactos: intenciones y funciones en la cultura material. Prometeo Libros.
- Pastás Riascos, M. C. (2019). La ergonomía como herramienta para el diseño de vestuario. In *Creación y debate*. Universidad pontificia bolivariana.
- Polster, B. (2009). *Braun : fifty years of design and innovation*. Menges.
- Ponte, J. (1992). The history of the concept of function and some educational implications. *The Mathematics Educator*, 3(2), 3–8.

- Rudofsky, B. (1947). *Are Clothes Modern? An Essay on Contemporary Apparel*. Poole Brothers Inc.
- Schulenburg, H.; Buchinger, T.; Everling M.; Fialho, F. A ergonomía e a hedonomia como conceitos no desenvolvimento de uma interface web. *Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-computador*, pp. 1139-1150. Junio. 2015.
- Shishoo, R. *Textiles for sportswear*. Cambridge: Woodhead publish. 2015.
- Shaid, A., Wang, L., Fergusson, S. M., & Padhye, R. (2018). Effect of Aerogel Incorporation in PCM-Containing Thermal Liner of Firefighting Garment. *Clothing and Textiles Research Journal*, 36(3), 151–164. <https://doi.org/10.1177/0887302X18755464>
- Siebenbrodt, M., & Schobe, L. (2009). *Bauhaus 1919-1933, Weimar-Dessau-Berlin*. Parkstone Press Ltd.
- Sullivan, L. (1896, March). The tall office building artistically considered. *Lippincott's Magazine*, 403–409.
- Soares, M.; Rebelo, F. *Ergonomics in Design: Methods and Techniques*. Recife: Elsevier B.V. 2016.
- Song, G.; Wang, F. *Firefighter's Clothing and Equipment : Performance, Protection and Comfort*. Boca Raton: CRC press. 2018
- Seymour, S. *Fashionable Technology: The Intersection of Design, Fashion, Science and Technology*. New York: Springer. 2008.
- Trujillo, M., Aguilar, J. J., & Neira, C. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto*, 12(19), 215–236. <https://doi.org/10.18566/iconofacto.v12.n19.a09>
- Vesalio, A. (1543). *The humanis corpori fábrica*.
- Visser, W. (2006). *The Cognitive Artifacts of Designing*. In *The Cognitive Artifacts of Designing* (1st ed.). Lawrence Earlbaum Associates.
- Williams, J. *Waterproof and Water Repellent Textiles and Clothing*. Cambridge: Elsevier. 2018
- Young, A. (2009). *Spacesuits: The Smithsonian National Air and Space Museum Collection* (1st ed.). PowerHouse Books.
- Zuleta Montoya, F., Sevilla Cadavid, G., Echavarría-Bustamante, B., & Hoyos-Ruiz, J. (2020). Ergonomic requirements in the design of high performance sports suits: BMX clothing. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 967(January), 187–196. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20142-5_19

Vestidos y cuerpos en la era de la revolución digital

María Camila Pastás Riascos

Magíster en diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

Camipastas@hotmail.com

Medellín, Colombia

RESUMEN

Hace algunos años se ha experimentado el surgimiento de tecnologías que han logrado cambiar las maneras de estudiar el cuerpo y así mismo su relación con el vestido, las cuales se han enmarcado en un fenómeno económico, político y productivo conocido como la 4ª revolución industrial; debido a que hay una gran variedad de estas, la investigación se centrará en las digital Tech, entendiéndolas como aquellas tecnologías que se encargan de convertirse en mediadoras de acciones propias de lo humano. De manera más amplia, estas tecnologías se encargan de la transformación y difusión de datos que median entre la relación persona – artefactos y persona – persona, dentro de las cuales se encuentran la Inteligencia Artificial (AI), Internet de las cosas (IoT), Blockchain, Big Data, Analytics, Simuladores, entre otras.

Cuando se aborda el estudio del vestido como artefacto del diseño, desde sus características dadas por su relación particular con el cuerpo, las cuales conforman el concepto cuerpo-vestido, se evidencia que dichas características se encuentran ligadas a la materialidad tanto del cuerpo como del artefacto. Por esta razón el siguiente trabajo pretende dar cuenta de la digitalización como un fenómeno de interés para el diseño, el cual transforma la relación particular entre cuerpo y vestido a partir de modificar su materialidad cuando esta vincula con las digital tech como la Inteligencia Artificial (AI), Internet de las cosas (IoT), Blockchain, Big Data, Analytics, Simuladores, entre otras. Es así como este fenómeno genera ideas de cuerpo-vestido ligadas al fenómeno de la digitalización, las cuales implicarán un estudio diferenciado desde el diseño para una nueva relación entre cuerpo y vestido.

El rastreo de ideas de cuerpo-vestido se realizará a partir de una metodología de investigación cualitativa, la cual se aborda a partir de estudios de caso y etnografía virtual, para así determinar las ideas de cuerpo resultantes de cada aplicación tecnológica y sus implicaciones para la teoría y práctica del diseño a través del desarrollo de una propuesta de actualización del perfil del diseñador de vestuario. Es así como se propone como pregunta guía de investigación la siguiente: ¿Cuáles son las ideas de cuerpo-vestido que genera la digitalización de la relación entre cuerpo y vestido por parte de las digital tech y sus subsecuentes implicaciones para la disciplina del diseño?

Para dar respuesta a esta pregunta se genera la siguiente hipótesis Cuando la relación entre el cuerpo y el vestido es mediada por herramientas tecnológicas que permiten su digitalización, se abre un campo de posibilidades de

transformación de la relación cuerpo-vestido al trasladarla a un entorno digital; cada herramienta tecnológica hace que sus fines y aplicaciones modifiquen las maneras en las que esta relación opera, transformando no solo sus actores involucrados, sino también las maneras de estudiarlo. Herramientas como el block chain, la inteligencia artificial, IoT, Data Base & Analitics, promueven transformaciones diferente que traen consigo ideas de cuerpo-vestido particulares que responden a cada una de estas tecnologías. Cada una de estas ideas plantea a su vez una serie de implicaciones para la práctica del diseño y los diseñadores.

Para comprender cómo operan estas nuevas ideas de cuerpo-vestido se partirá por entender la primera, que corresponde al cuerpo digital, esta idea surge cuando la relación entre el cuerpo y el vestido se encuentra mediada por tecnologías vestibles o wearables, las cuales transforman características del cuerpo en datos por medio de circuitos e impulsos electrónicos, traduciendo esta relación en datos numéricos y cuantitativos. En una segunda instancia se encuentra el cuerpo parámetro, el cual aparece cuando este se digitaliza por medio de softwares 2D, que tiene como función la representación como imagen de la relación cuerpo vestido.

La tercera idea de cuerpo corresponde al cuerpo modelo, el cual hace referencia a un cuerpo digital que es capaz de replicar la forma, función y estructura (Maldonado, 1994), de la relación entre el cuerpo físico y el vestido, ya que es capaz de generar una simulación no solo del cuerpo y del vestido por separado, sino también de su relación; esto se puede lograr a través de softwares de simulación 3D como marvelous designer, que es capaz de generar una simulación de la relación cuerpo-vestido, separando las tres dimensiones del vestido en funciones de la plataforma, donde se puede observar por una parte el cuerpo como un volumen 3D y el vestido como patrón 2D y, posteriormente, la integración de estos dos por medio de la simulación.

Por último, se encuentra el cuerpo algoritmo, que se entiende cuando la relación entre cuerpo y vestido se encuentra transformada en datos digitales, la cual se compone de diferentes tipos de datos filtrados para recrear la relación de manera digital en tiempo real. Este tipo de cuerpo se evidencia cuando se trabaja de la mano de herramientas como el big data y programas de simulación que filtran y recrean estos datos. Esta idea de cuerpo-vestido vincula dinámicas diferentes como la seguridad de la información de los datos, en donde el blockchain entra a jugar un papel importante en la certificación de las transacciones y la

propiedad de los datos; ya que cuando la prenda se compone únicamente de códigos, esta requiere de la aseguración de originalidad y propiedad que solo tiene lugar en entornos digitales.

PALABRAS CLAVE

Cuerpo-vestido; Diseño de vestuario; Tecnología; Digitalización; Digital tech.

OBJETIVO GENERAL

Identificar las ideas de cuerpo-vestido que se generan cuando se digitaliza esta relación por parte de las digital tech, para conocer las implicaciones que trae para el pensamiento del diseño y los diseñadores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Caracterizar el fenómeno de la digitalización de la relación entre el cuerpo y el vestido por parte de las digital tech para comprender sus variables de transformación en el marco de la creación.

Analizar las características de las ideas de cuerpo - vestido digital en el marco del diseño.

Analizar las implicaciones de las ideas de cuerpo-vestido digital en el marco de la práctica del diseño para conocer los retos que presenta para la disciplina y los diseñadores.

CONCLUSIONES

Caracterización del fenómeno de la digitalización del cuerpo-vestido. Se definieron características generales que definen el fenómeno, sin embargo, se determina que este no se puede clasificar como homogéneo, ya que dependiendo de la tecnología que se utilice para digitalizar la relación (cuerpo-vestido) se generarán las características del cuerpo-vestido digital.

Inventario de tecnologías. Se determinaron 5 tecnologías pertenecientes a las digital tech asociadas con el fenómeno de la digitalización del cuerpo-vestido, las cuales son: Softwares CAD/CAM para diseño paramétrico 2D y 3D, Inteligencia artificial, Internet de las Cosas, Software de diseño computacional predictivo y blockchain.

Identificación de 5 ideas de cuerpo-vestido digital. Las cinco ideas de cuerpo-vestido digital creadas por las digital tech generan maneras particulares de comprender el cuerpo y el vestido desde el diseño, vinculadas a habilidades, entornos y herramientas especiales que requiere el diseñador para poder abordarlas de manera idónea. Las ideas de cuerpo encontradas corresponden a:

1. Softwares CAD/CAM para diseño paramétrico 2D y 3D: Cuerpo-vestido parámetro.
 2. Inteligencia Artificial: Cuerpo-vestido modelo
 3. Internet de las Cosas: Cuerpo-vestido doble de datos.
 4. Software de diseño computacional predictivo: Cuerpo-vestido algoritmo
 5. Blockchain: Cuerpo-vestido código.
- Retos para el diseñador de vestuario y actualización del

perfil profesional. La digitalización de la relación del cuerpo-vestido es un fenómeno actual que genera transformaciones en la disciplina del diseño, ya que trae consigo la expansión de los campos de acción de los diseñadores especializados en el estudio del vestido y retos que requieren una actualización del perfil actual de estos profesionales que requiere de la convergencia de campos como el arte, la biología, las ciencias y la ingeniería. Es así como para poder adaptarse a los cambios que se presentan actualmente en el contexto se identifica la necesidad de incluir conocimientos sobre programación y modelación 3D en los perfiles profesionales de los diseñadores de vestuario.

REFERENCIAS

- Aguilar, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.
- Bader, C., Patrick, W. G., Kolb, D., Hays, S. G., Keating, S., Sharma, S., Dikovsky, D., Belocon, B., Weaver, J. C., Silver, P. A., & Oxman, N. (2016). Grown, printed, and biologically augmented: An additively manufactured microfluidic wearable, functionally templated for synthetic microbes. *3D Printing and Additive Manufacturing*, 3(2), 79–89. <https://doi.org/10.1089/3dp.2016.0027>
- Baena, M., Echeverri, Á., Fernández-Silva, C., & Restrepo, V. (2019). Formar diseñadores de vestuario en tiempos de crisis. Debate sobre la formación en diseño de vestuario y sus escenarios de acción actuales y futuros. In *Creación y debate* (pp. 156–171). Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-758-7>
- Barile N. & Sugiyama S. (2020, Febrero) . Wearing Data: from McLuhan's "Extended Skin" to the Integration Between Wearable Technologies and a New Algorithmic Sensibility. *Fashion Theory - Journal of Dress Body and Culture*, 24(2), 211-227.
- Barthes, R (2003) *El sistema de la moda y otros escritos*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Berzowska, J. (2015, 1 de Mayo). Electronic Textiles: Wearable Computers, Reactive Fashion, and Soft Computation. *Textile: Cloth and Culture*, 58 – 75.
- Betancur, V. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D y Artefacto para el reciclaje de polímeros en el diseño de insumos de vestuario. Tesis de pregrado Diseño de Vestuario. UPB.
- Dunne, L. (2015, Abril 27). Smart Clothing in Practice: Key Design Barriers to Commercialization. *Fashion Practice: The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry*, 41 – 65.
- Dykes, J. & Meyer, M. (2019). *Criteria for Rigor in Visualization Design Study*. Cornell University.

- Eicher, J. B., & Evenson, S. L. (2015). *The Visible Self: Global Perspectives on Dress, Culture and Society* (4th ed.). Bloomsbury.
- Ebling, M.R. (2016, Octubre - Diciembre) IoT: From Sports to Fashion and Everything In-Between. *Pervasive Computing*, 15(4), 2-4.
- Escobar, A. (2016) *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Fernández-Caramés, T. M., & Fraga-Lamas, P. (2018). Towards the internet-of-smart-clothing: A review on IoT wearables and garments for creating intelligent connected E-textiles. *Electronics* (Switzerland), 7(12). <https://doi.org/10.3390/electronics7120405>
- Fernández-Silva, C. (2015). *La profundidad de la apariencia. Contribuciones a una teoría del diseño de vestuario* (1st ed.). Universidad Pontificia Bolivariana.
- Fernández Silva, C. (2016). *El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño*. Universidad de Cádiz.
- Förster, Y. (2018). *From Digital Skins To Digital Flesh: Understanding Technology Through Fashion*. 1.
- Fu B., Shu Z., Liu X. (2018, Abril). Blockchain enhanced emission trading framework in fashion apparel manufacturing industry. *Sustainability*, 10(4) Número de artículo 1105.
- Han, A., Wohn, K. & Ahn, J. Towards new fashion design education: learning virtual prototyping using E-textiles. *Int J Technol Des Educ* (2020).
- Gibson, W. (1985). *Neuromante*. Minotauro.
- Giedion, S. (1948). *La mecanización toma el mando*. Gustavo Gili.
- Grant, I., & Hughes-mcgrail, D. (2013). 3D Digital Visualisation for Fashion and Textiles A Practical Survey of Tools and Techniques. May, 16–18.
- Harari, Y. (2020, March 20). Yuval Noah Harari: the world after coronavirus | Free to read | Financial Times. <https://www.ft.com/content/19d90308-6858-11ea-a3c9-1fe6fedcca75>
- Herrera R., Araujo D., Guerrero G., Tapia F. (2020, Abril) Time optimization using augmented reality for the fashion industry [Optimización de tiempos utilizando realidad aumentada para la industria de la moda]. *Revista Iberica de Sistemas e Tecnologías de Informacao*, 2020(E28) 806-815. Huang Y.C. & Hsu -C.-C. (2019, 19-21 de Julio) Network virtual reality clothing silhouette design influencing factors [Conference paper]. 4th International Conference on Signal and Image Processing. Wuxi, China.
- Horta Mesa, A. A. (2012). *Trazos poéticos del diseño*. Editorial Universidad de Caldas.
- Huang Y.C. & Hsu -C.-C. (2019, 19-21 de Julio) Network virtual reality clothing silhouette design influencing factors [Conference paper]. 4th International Conference on Signal and Image Processing. Wuxi, China.
- IBM. (2020). *AI for Fashion*. September, 117–123.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología*. In *Colección nuevas tecnologías y sociedad* (2nd ed.). Editorial UOC. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n7.210>
- Joseph, F., Smitheram, M., Cleveland, D., Stephen, C., & Fisher, H. (2017). *Digital Materiality, Embodied Practices and Fashionable Interactions in the Design of Soft Wearable Technologies*. 11(3), 7–15.
- Kato N., Muramatsu N., Osone H., Ochiai Y., Sato D. (2018, 18 – 21 de Marzo). DeepWear: A case study of collaborative design between human and artificial intelligence [Actas]. 12th International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction, Estocolmo.
- Mackey A., Wakkary R., Wensveen S., Tomico O. (2017, Diciembre) “Can I wear this?” blending clothing and digital expression by wearing dynamic fabric. *International Journal of Design*, 11(3), 51-65.
- Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. Gedisa.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Martínez M., M. (2014). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de Investigación En Psicología*, 9(1), 123. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v9i1.4033>
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *El medio es el mensaje. Un inventario de efectos*. Paidós.
- McMillan C. (2019, 17 – 20 de Marzo). *Virtual adornments: Haute couture practices for IoT connecting apparel* [Actas]. 13th International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction, Estados Unidos.
- Mijailov, M. I. (1964). *La revolución industrial*. . InetLlibre S.L. <https://www.iberlibro.com/revolucion-industrial-Mijailov-M-I-Editorial/1296195549/bd>
- Mitcham, C. (2000). La transformación tecnológica de la cultura. *Revista de Occidente*, Mayo(228), 1–171. <https://www.revistas culturales.com/revistas/97/revista-de-occidente/num/466/>
- Montoya, F. A. Z. (2017). Creación de una prenda mediante la fabricación digitalizada de superficies impresas en 3D. *Iconofacto*, 13(20), 194–206.
- Navarrete, S. (2019). *Diseño paramétrico. El gran desafío del siglo XXI*. Cuadernos Del Centro de

- Estudios de Diseño y Comunicación, 49, 63–72. <https://doi.org/10.18682/cdc.v49i49.1706>
- Negroponte, N. (1995). *On being digital*. Vintage.
- Nika R. Gagliardi, Mary Ellen Berglund, Julia Duvall & Lucy E. Dunne. (2020, Febrero). The Ideator and the Idea: Exploring Wearable Technology Concepts and Their Sources. *Fashion Practice: The Journal of Design, Creative Process & the Fashion Industry*, 12(1), 102 – 125. [doi/abs/10.1080/17569370.2019.1678959](https://doi.org/10.1080/17569370.2019.1678959)
- Oxman, N. (2010). Structuring Materiality: Design fabrication of heterogeneous materials. *Architectural Design*, 80(4), 78–85. <https://doi.org/10.1002/ad.1110>
- Pataranutaporn P., Ngamkajornwiwat P., Unprasert T., Umnajsasithorn W., Luksanayeam S., Loha-Uchit S., La-O-Vorakia C., Sakulkueakulsuk B., Ngamarunchot B., Assawaboonyalert C., Pataranutaporn P., Chatwiriyachai S., Surareungchai W., Jain S. (2017, 11 -15 septiembre) Hormone couture: Biopolitics, aesthetics, and technology. [Actas]. International Symposium on Wearable Computers, Estados Unidos.
- Pernici, B., Della Torre, S., Colosino, B., Faravelli, T., & Paolucci, R. (2013). Wearing Embodied Emotions. A Practice Based Design Research on Wearable Technology. Politecnico di Milano.
- Roig, J. M. (1993). La “Deutscher Werkbund” Técnica y cultura: El debate alemán en la “Werkbund” a través de los textos. *Cuaderno de Notas*, 0(1), 35–48. https://doi.org/10.1007/springerreference_168562
- Ryan, S. E. (2019). Beyond the Neoliberal Body Data Dress. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta Revolución industrial*. Debate.
- Sennett, R. (2009). *El artesano* (1st ed.). Anagrama.
- Sheikh J.A., Waheed M.F., Khalid A.M., Qureshi I.A. (2020). Use of 3D printing and nano materials in fashion: From revolution to evolution. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 954, 422-429.
- Siebenbrodt, M., & Schobe, L. (2009). *Bauhaus 1919-1933*, Weimar-Dessau-Berlin. Parkstone Press Ltd.
- Toeters M., Feijs L., Van Loenhout D., Tieleman C., Virtala N., Jaakson G.-K. (2019, Septiembre). [Actas] Algorithmic fashion aesthetics: Mandelbrot. International Symposium on Wearable Computers. International Symposium on Wearable Computers, Londres.
- van Dongen, P., Wakkary, R., Tomico, O., & Wensveen, S. (2019). Towards a Postphenomenological Approach to Wearable Technology through Design Journeys. *Textile Intersections*, 0–12.
- Vega, E. (2013). HfG Ulm. El diseño en la Alemania del Wirtschaftswunder. *Infolio*, 2255–4564.
- Vuruskan A. & Ashdown S. (2019, 16 – 18 de Septiembre). Half Scale Dress Forms from 3D Body Scans in Active Poses [Conference paper]. 2nd International Conference on Human Systems Engineering and Design: Future Trends and Applications, Munich.
- Zou X., Wong W.K., Mo D. (2019). Fashion meets AI technology. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 849, 255-267.

Los actores sociales en la definición de los problemas públicos desde la perspectiva del Diseño Sistémico

Juan Camilo Martínez Bonilla

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas

juan.martinez25581@ucaldas.edu.co
Bogotá, Colombia

RESUMEN

Los problemas de tipo social tienen como características ser multidimensionales, indeterminados, variables y únicos, por lo cual son denominados como complejos, en este contexto el aporte del diseño se da desde uno de sus enfoques más emergentes, el cual va direccionado hacia el pensamiento sistémico (Jones, 2014), esta perspectiva diseñística es completamente pertinente no sólo para abordar los problemas sociales sino también para definir de manera colaborativa los problemas de índole público. En efecto, la identificación de los problemas públicos y su inclusión en las agendas gubernamentales se constituye en interés social para la priorización de las demandas y requerimientos de los actores sociales y de los grupos de Interés (Sabatier, 2010) en la intervención y solución estatal de sus necesidades. El co-diseño se centra en la participación ciudadana para el diseño de las políticas públicas con el fin de superar los modelos Top Down (arriba hacia abajo) o decisiones de técnicos que desconocen las realidades comunitarias cuando la emergencia son los procesos bottom up (abajo hacia arriba). Pregunta: ¿Cómo se define un problema público desde el enfoque del Diseño Sistémico? Método: Systemic Design Toolkit (SDT) el cual considera la mediación de las TIC, los diálogos entre los actores sociales y organizaciones de la sociedad civil con criterios de innovación y reflexión hacia la transformación de una sociedad más inclusiva. Población: beneficiarios de la política de asistencia social. Alcance: Se pretende aportar a los procesos de innovación pública a través del diseño para incentivar y generar diálogos fluidos entre sociedad y gobierno.

PALABRAS CLAVES

Diseño sistémico; Co-Diseño; Políticas públicas; agendas públicas y participación ciudadana.

BIBLIOGRAFÍA:

- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design issues*, 8(2), 5-21.
- Jones, P. H. (2014). Systemic design principles for complex social systems. In *Social systems and design* (pp. 91-128). Springer, Tokyo.
- Müller, P., Jolly, J. F., & Vargas, C. S. (2010). Las políticas públicas, 3. Universidad Externado.
- Norman, D. A., & Stappers, P. J. (2015). DesignX: complex sociotechnical systems. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1(2), 83-106.
- Oszlak, Oscar (2013), Gobierno abierto: hacia un nuevo paradigma de gestión pública. Red REALC/OEA/BID. En línea: <<https://www.oas.org/es/sap/dgpe/pub/coleccion-5RG.pdf>>
- Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4, 155-169.
- Sevaldson, B. (2013). Systems Oriented Design: The emergence and development of a designerly approach to address complexity. *DRS//CUMULUS*, 14-17.
- Sevaldson, B. (2011). Giga-mapping: Visualisation for complexity and systems thinking in design. Nordes '11: the 4th Nordic Design Research Conference, September, 137-156.
- Simon, Herbert Alexander. (1969). *The sciences of the artificial*. Cambridge, United States: MIT Press.
- Vidal, J. P. (2016). Modelos innovadores de administración y gestión pública: Hacia la emergencia de nuevos paradigmas. *Gestión y análisis de Políticas Públicas*, (16).

La experiencia subjetiva o qualia en el dispositivo cinematográfico y los videojuegos de mundo abierto

Óscar Darío Villota Cuásquer

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

oscar.villota@ucaldas.edu.co

Cali, Colombia

RESUMEN

La investigación propone explorar, desde un abordaje fenomenológico, dos elementos que constantemente se busca relacionar en la práctica, pero cuya lógica más esencial se presenta divergente. Por un lado, la narración y su estructura teleológica de linealidad y causalidad, y por el otro, las obras de medios digitales y las bases de datos en las que se soportan, cuya característica principal es la no linealidad y la posibilidad de acceso aleatorio. Sobre esta incompatibilidad a la hora de estructurar información se ha pronunciado, entre otros, el teórico de nuevos medios Lev Manovich; “(...)las bases de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo”. (2005, p. 291).

No obstante, esto no ha impedido que los dos campos se procuren integrar en áreas como la literatura hipertextual o el transmedia, pero los marcos de análisis de cada área se ven limitados ante las propiedades resultantes. Por tanto, nos enfocamos en su dimensión experiencial para encontrar un marco de estudio superador de las contradicciones mencionadas. Para ello partimos de cómo la narratología contemporánea ha empezado a mudar su enfoque desde el relato hacia la experiencia como elemento central, y cómo concepto de las qualia, usado en el marco de la filosofía de la mente para referirse a las cualidades subjetivas de las experiencias individuales, ha sido discutida por narratólogos contemporáneos, entre ellos Monika Fludernik, quien afirmaría que “la narratividad debe ser separada de su dependencia de la trama y redefinirse como la representación de experiencialidad” (2009, p.109). Para acotar el análisis se han escogido dos elementos con un fuerte componente narrativo, inmersivo y experiencial. Por el lado de la narración: el cine, un lenguaje de configuración de relatos complejos, influyente en la cultura, y que ha sido analizado desde perspectivas fenomenológicas; y por el lado de los nuevos medios: los videojuegos de exploración de mundo abierto, donde la inmersión, la interacción y el espacio navegable se articulan en una configuración esencialmente experiencial. De cada uno de los campos se tomará una obra: el filme 2001: A Space Odyssey y el videojuego Death Stranding.

La pregunta de investigación es la siguiente:

¿Qué tipo de relaciones se establecen entre la experiencia de la narración y la de las obras digitales estudiadas a la luz de las propiedades de la fenomenología y la qualia?

PALABRAS CLAVE

Narratología; Experiencia; Audiovisual; Inmersión; Fenomenología; Qualia; Interacción

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, Espen J. Nonlinearity And Literary Theory. En Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick. The New Media Reader. Mit Press. 2003.
- Aarseth, Espen J. Cybertext. Perspectives On Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press. 1997.
- Aumont, Jaques Y Otros. Estética Del Cine. Barcelona, Paidós, 1996.
- Aumont, Jacques. El Ojo Interminable, Paidós, Barcelona, 1997.
- Barthes, Roland. Introducción Al Análisis Estructural Del Relato. 1976.
- Bettendorff, M. Elsa Y Prestigiacomo, Raquel: El Relato Audiovisual. Longseller, Buenos Aires, 2002
- Bruner, Jerome. The Narrative Construction Of Reality. The University Of Chicago. 1991.
- Casebier, Allan. Film And Phenomenology: Towards A Realist Theory Of Cinematic Representation. Cambridge Studies In Film (1991)
- Chatman, Seymour. Story And Discourse: Narrative Structure In Fiction And Film. London: Cornell University Press. 1993.
- Chamarette, Jenny. Phenomenology And The Future Of Film: Rethinking Subjectivity Beyond French Cinema (2012)
- Champagne, Marc. Consciousness And The Philosophy Of Signs: How Peircean Semiotics Combines Phenomenal Qualia And Practical Effects. Springer, 2018.
- Dourish, Paul. Where The Action Is: The Foundations Of Embodied Interaction (The Mit Press)
- Dubois, Philippe. Máquinas De Imágenes : Una Cuestión De Línea General Del Libro: Video, Cine, Godard, Libros Del Rojas, Universidad De Buenos Aires, 2000.
- Fludernik, Monika. Introduction To Narratology, London/New York: Routledge, 2009.
- Fludernik, Monika. Towards A Natural Narratology, Taylor & Francis E-Library, 2005.

- Gaudreault, André Y Jost, Francois. *El Relato Cinematográfico*. Bs. As.: Editorial Paidós 1995.
- Genette, Gérard. *Discurso Del Relato*. Editorial: Ediciones Cátedra, Sa Madrid, 1998.
- Herman, David, *Basic Elements Of Narrative*. Wiley-Blackwell, 2009.
- Husserl, Edmund. *Problemas Fundamentales De La Fenomenología*. Madrid, Alianza 1994.
- Kittler, Friedrich. *Ficción Y Simulación, En No Hay Software, Y Otros Ensayos Sobre La Filosofía De La Tecnología*. Universidad De Caldas, 2017.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*. Nueva York: Nyu Press.
- Juul, Jesper. "A Clash Between Game And Narrative. A Thesis On Computer Games And Interactive Fiction", [Http://Www.jesperjuul.dk/Thesis/2001](http://www.jesperjuul.dk/Thesis/2001).
- Laurel, Brenda. *Computers As Theatre (2nd Edition)*, Addison-Wesley Professional, (2013)
- La Ferla, Jorge. (Compilador). *El Medio Es El Diseño Audiovisual*. Editorial Universidad De Caldas. Colombia 2007.
- La Ferla, Jorge (Compilador). *Territorios Audiovisuales*. Editorial Librería ,Buenos Aires, 2012.
- Levy, Pierre. *Qué Es Lo Virtual*. Editorial Paidós, Barcelona 1999.
- Machado, Arlindo. *El Sujeto En La Pantalla. La Aventura Del Espectador, Del Deseo A La Acción*. 2009.
- Manovich, Lev. *El Lenguaje De Los Nuevos Medios De Comunicación. La Imagen En La Era Digital*. Editorial Paidós, Barcelona 2006.
- Marchessaut, Janine (Editora) (2007). *Fluid Screens, Expanded Cinema*. University Of Toronto Press. Toronto
- Murray, Janet. *Hamlet En La Holocubierta*. Ediciones Paidós, Madrid, 1999.
- Russo, Eduardo A. "El Ojo Electrónico: Mirada, Cuerpo Y Virtualización", En *¿Realidad Virtual?* Ed. Gk, Buenos Aires, 2002.
- Ryan, Marie-Laure. *La Narración Como Realidad Virtual: La Inmersión Y La Interactividad En La Literatura Y En Los Medios Electrónicos*. Editorial Paidós, Barcelona 2004
- Ryan, Marie-Laure (Compiladora). *The Languages Of Storytelling*. University Of Nebraska Press. 2004.
- Shaw, Spencer. *Film Consciousness: From Phenomenology To Deleuze* (2008)
- Sobchack, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment And Moving Image Culture* (2004)
- Sobchack, Vivian. *The Address Of The Eye: A Phenomenology Of Film Experience* (1991)
- Verbeek, Peter-Paul, *What Things Do (Philosophical Reflections On Technology, Agency, And Design)*
- Weibel, Peter Y Otros. *Interactive Narrative As A Multi-Temporal Agency*. En *Future Cinema*. Massachusetts: Mit Press, 2003.
- Wertheim, Margaret. *The Pearly Gates Of Cyberspace: A History Of Space From Dante To The Internet*, 1999.
- Wright, Edmond (Editor). *The Case For Qualia*. Cambridge, Massachusetts: Mit. Press, 2008

Representaciones colectivas de la leyenda urbana “la Casa del Diablo” de finales del siglo XIX para una aproximación interactiva mediante los artefactos culturales de la época. Bucaramanga

Diana Marcela Figueroa Quiroga

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

dianamarcelafigueroa@gmail.com

Manizales, Colombia

RESUMEN

El objeto de estudio se centra en establecer la conexión existente entre las representaciones sociales de la ciudad de Bucaramanga - Colombia de índole histórico - cultural de la leyenda urbana: “La Casa del Diablo”. Relato surgido a finales del siglo XIX en torno a un personaje relevante dentro de la élite de la ciudad David Puyana Figueroa (1829 - 1909). ¿Cómo son las representaciones colectivas de la leyenda urbana la Casa del Diablo de finales del siglo XIX para una aproximación interactiva mediante los artefactos culturales de la época? El fundamento teórico es el interaccionismo expresado en símbolos y significados aprehendidos. El método que fundamenta esta perspectiva es el interrogativo, verbal y figurativo (entrevistas, cuestionarios, entrevistas semiestructuradas con estímulo de material gráfico proyectivo y narrativa interactiva). La población son los Habitantes de la ciudad de Bucaramanga que voluntariamente se encuentren dispuestos a formar parte del estudio.

PALABRAS CLAVES

Representaciones colectivas; La Casa del Diablo; narrativa interactiva; memoria histórica.

BIBLIOGRAFÍA

- Arenas, E. (2014) La casa del diablo. Colombia: SIC
- Arenas, E., Meza, S. (2013) Así era Bucaramanga hace 100 años. Colombia: SIC
- Baudrillard, J (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairos
- Benjamin, W. (2005). Libro de los Pasajes. Madrid: Akal
- Castoriadis, C. (2007). La institución imaginaria de la sociedad. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- Durkheim, E. (2000). Sociología y filosofía. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Fressard, O. (2006). El imaginario social o la potencia de inventar de los pueblos. Transversales, 2. <http://www.fundanin.org/fressard.htm>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández, Y. (2012). Persistencia del pasado a través de los objetos del presente (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México, México.
- Kraus, K. (2011). La Antorcha. Selección de artículos de «Die Fackel» (A. Kovacsics, trad.). Barcelona: El acantilado.
- Mannay, D. (2017). Métodos visuales narrativos y creativos en investigación cualitativa. Madrid: Narcea S.A
- Moreno, B. E. (2018). El embrujo de La Jagua: expresiones visuales en torno a los mitos y leyendas de la brujas. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12010/4127>.
- Moscovici, Serge (1979), El psicoanálisis, su imagen y su público, Buenos Aires, Huemul.
- Salguero Mejía, C. (2019). Restitución de la memoria barrial territorial en procesos de transformación urbana. Caso de estudio San José Manizales, Colombia (Doctoral dissertation, Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales).
- Silva, A. (2012). Álbum de familia. La imagen de nosotros mismos. Medellín: Sello Editorial.
- Olalquiaga, C. (2007). El reino artificial. Sobre la experiencia kitsch. Barcelona: Gustavo Gili
- Rodríguez, C. M. & Martínez, H. F. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon GO. Kepes, 16(19), 317-345.
- Zemelman, Hugo. (2003) Horizontes de la razón. Barcelona: Anthropos.

Diseño para la transición: narrativas transmedia ecofeministas para una nueva perspectiva de equidad de género y sostenibilidad en Manizales

Jessica García Grajales

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

jessica.11516335@ucaldas.edu.co

Manizales, Colombia

RESUMEN

La realidad actual, se encuentra en una condición de no retorno, la crisis sanitaria evidencia entre otras, la profunda crisis ambiental que se vivencia sumado al estallido de la crisis social en Colombia (2021); por lo tanto, se hace necesaria una nueva perspectiva en la que se ponga en primer lugar la vida. El ecofeminismo se levanta como una posibilidad que propone la reivindicación de la naturaleza y la mujer como sujetos que históricamente han sido explotados y a los que se aún se les sigue vulnerando sus derechos fundamentales; la naturaleza y el cuerpo de la mujer no pueden seguir siendo territorios de conquista; es por esto que se hace necesario plantear una nueva perspectiva de sostenibilidad y de equidad de género; desde una mirada local, nace la pregunta ¿Cómo se expresa el pensamiento ecofeminista y sus acciones alternativas orientadas hacia entornos de equidad de género, reconocimiento, justicia y ambientalmente sostenibles en la ciudad de Manizales? Para ello, es necesario apoyarse en los manifiestos de las comunidades ancestrales, y teóricos como Arturo Escobar (2017) y Alicia Puleo (2012) entregan claves teóricas y herramientas conceptuales para abordar el pensamiento ecofeminista en el contexto local (Manizales, capital departamento de Caldas). Se espera desarrollar este proyecto mediante un enfoque etnográfico que tiene como objeto comprender los valores y cultura. Se significa el uso en la investigación de las narrativas transmedia (Scolari, 2013) para explorar también estas nuevas lógicas alternativas estéticas que transforman sentires y pensamientos, a ser parte del mundo; reencontrarse con la naturaleza desde una mirada de respeto a la otredad.

PALABRAS CLAVES

Ecofeminismo ontológico; Diseño y arte; Creación y tecnología; Narrativa transmedia.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Escobar, Arturo Autonomía y diseño: la realización de lo comunal / Arturo Escobar. 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tinta Limón, 2017.
- Cadena Marisol de la, Earth beings: ecologies of practice across Andean worlds Duke University Press, Durham/London, 2015.
- Capra, F. la trama de la vida: Una nueva perspectiva de los sistemas vivos. Barcelona: Anagrama, 2002, 368 págs.
- Butler, J (2002) Cuerpos que importan. Buenos Aires. Paidós.

Museos tecnológicos, análisis de diseño e interactividad en la casa Museo Mosquera, 2021

Paola Andrea Bermeo Melo

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

paola.bermeo25589@ucaldas.edu.co

Popayán, Colombia

RESUMEN:

Los museos son parte esencial en la preservación de la cultura, remontan a épocas y dan a conocer nuestra historia. En la actualidad, existen aproximadamente 740 museos en el país cuya misión es “compartir conocimiento con el público, crear memoria y salvaguardar el patrimonio del país” (Semana, 2017), los cuales corren el riesgo de desaparecer; pues no han adoptado estrategias tecnológicas, por lo que pierden afluencia, y los números son críticos cuando se analiza la drástica reducción de las visitas entre 2011 y 2015 del 24,9% (Semana, 2017).

Las dinámicas de los museos internacionales, han apostado por el uso de las tecnologías, la interacción, la experiencia y la gamificación en sus recorridos para generar mayor interés y aprendizaje a sus visitantes. Autores como Fernández y González (2019), están de acuerdo con que el factor tecnológico es de importancia para cualquier industria que quiera sobrevivir en el siglo XXI, sin embargo, sus estudios han encontrado que, a nivel global, los museos están haciendo una adopción muy lenta de la tecnología.

Por su parte, Correa e Ibañez (2004) afirman que es muy beneficioso para los museos la adopción de las nuevas herramientas tecnológicas para que el consumo de su oferta cultural se incremente y, por lo tanto, sea mayor el número de personas interesadas en visitar los museos tanto física como virtualmente, de manera que se mejore o facilite el proceso de aprendizaje que se da entre los museos y sus visitantes.

Por lo tanto, el objetivo de esta investigación es analizar la tecnología y la interacción de la población infantil de 6 a 11 años en uno de los museos de la ciudad de Popayán - Colombia, la Casa Museo Mosquera, durante 6 meses. Para ello la perspectiva teórica elegida es el pragmatismo que, de acuerdo con Creswell (2016), permite la generación de conocimiento derivado de la comprensión y el enfoque por parte del investigador en el problema usando métodos de investigación mixtos. La estrategia que guiará la opción y uso de métodos investigativos es la de procedimientos secuenciales en donde, según Creswell (2016), el investigador busca ampliar y/o complementar los hallazgos de un método con otro.

Dado que este proyecto tiene un marco investigativo de carácter mixto, se hará uso de encuestas predeterminadas para saber el nivel o grado de interés de los niños en la oferta cultural de los museos, se construirá un cuestionario que permita obtener la información (cuantitativa) necesaria para

concluir y generalizar. Por otro lado, se harán entrevistas abiertas, se tomarán fotografías y talleres de creatividad (grupos focales) (enfoque cualitativo) para determinar la visión de los niños con respecto a los museos e interacción con ellos. Después de analizada la información se hará una propuesta desde el ámbito del diseño que vaya en línea con los resultados encontrados.

PALABRAS CLAVE

Museo; Tecnología; Interacción; Niños; Diseño

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cano, R. (2018). La importancia de los museos para niños. Research Gate. Artículo. Disponible en el sitio web:

https://www.researchgate.net/publication/325763205_LA_IMPORTANCIA_DE_LOS_MUSEOS_PARA_NINOS.

Correa, J. e Ibañez, A. (2004). Museos, tecnología e innovación educativa: Aprendizaje de patrimonio y arqueología en territorio Menosca. Disponible en el sitio web: https://www.researchgate.net/publication/28081742_Museos_tecnologia_e_innovacion_educativa_Aprendizaje_de_patrimonio_y_arqueologia_en_territorio_Menosca.

Creswell, J. W. (2016) en español. Consideraciones preliminares. Parte I. Un marco para diseñar, revisión de literatura y estrategia de escritura y consideraciones éticas. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1bTTBvokGkH-3jEXUk4v2Vm6xZ14p3Ch3C/view?usp=sharing>

El Universal. (2015). En promedio una persona mira su celular 150 veces al día. Artículo del periódico El Universal. Disponible en el sitio web: <https://www.eluniversal.com.co/tecnologia/en-promedio-una-persona-mira-su-celular-150-veces-en-el-dia-194126-FCEU294100>.

Ezquiaga, M. (2016). Cómo serán los museos en el futuro. La Nueva Museología. Artículo. Disponible en: <https://nuevamuseologia.net/los-museos-del-futuro-de-la-mano-de-las-nuevas-tecnologias/>.

Fernández, A. y González, R. (2019). Análisis del uso de la tecnología en los museos: los museos inteligentes. Estudio de casos en la ciu-

- dad de Madrid. Research Gate. Disponible en el sitio web: https://www.researchgate.net/publication/334126168_Analisis_del_uso_de_la_tecnologia_en_los_museos_los_museos_inteligentes_Estudio_de_casos_en_la_ciudad_de_Madrid.
- Gabaldón, E. (2014). El Museo Virtual o “Museo Digital”. La Nueva Museología. Artículo. Disponible en el sitio web: <https://nuevamuseologia.net/el-museo-virtual-o-museo-digital/>.
- Galindo, L. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Editorial Pearson. Disponible en: https://www.academia.edu/41188146/Técnicas_de_investigación_en_sociedad_cultura_y_comunicación.
- La Nueva Museología. (2016). La nueva app del Museo Sefardí de Toledo, adaptada a discapacidad visual y auditiva. Artículo. Disponible en la página web: <https://nuevamuseologia.net/la-nueva-app-del-museo-sefardi-de-toledo-adaptada-a-discapacidad-visual-y-auditiva/>.
- Ministerio de Cultura. (2020). Política de Museos. Disponible en: https://mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/de-museos/Documents/04_politica_museos.pdf . Extraído 16 de abril de 2021.
- Penalva, J. (2016). Los niños se acercan a los museos a través de las nuevas tecnologías. La Nueva Museología. Artículo. Disponible en el sitio web: <https://nuevamuseologia.net/los-ninos-se-acercan-a-los-museos-a-traves-de-las-nuevas-tecnologias/>.
- Perez, I. (2016). ¿Qué es un museo?. La Nueva Museología. Disponible en el sitio web: <https://nuevamuseologia.net/que-es-un-museo/>.
- Quinlan, C. (2015). Business research methods. Disponible en: <https://www.dawsonera.com/readonline/9781473728370/startPage/155/1>.
- Revista Semana. (2017). Museos: a conocer la memoria. Artículo periodístico. Disponible en el sitio web: <https://www.semana.com/cultura/articulo/museos-colombianos-no-visitan-los-museos/515842/>
- Torres-Melo, J. & Santander, J. (2013). Introducción a las políticas públicas: Conceptos y herramientas desde la relación entre Estado y ciudadanía. Disponible en: https://www.funcionpublica.gov.co/eva/admon/files/empresas/ZW1wcmVzYV83Ng==/imgproductos/1450056996_ce38e6d218235ac89d-6c8a14907a5a9c.pdf. Extraído 16 abril 2021.

Representaciones sociales en el manejo de la quebrada La Perdiz para el diseño y gestión de un territorio sostenible. Florencia, Caquetá

Juan Sebastián Trujillo Rojas

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva
Universidad de Caldas
jsebasrojas22@gmail.com
Florencia, Colombia

RESUMEN

La Perdiz es una quebrada que atraviesa toda la ciudad de Florencia, Caquetá, esta se ha convertido en un foco de contaminación por el vertimiento de aguas negras, basuras y acumulación de desechos que requiere tanto la intervención gubernamental como de las comunidades. La contaminación es un tema polémico, que se encuentra en la agenda mundial. En la literatura disponible se encuentra que los estudios realizados han identificado múltiples maneras de cómo se contamina, los efectos sobre los territorios y los océanos, las consecuencias sobre los ecosistemas; asimismo, se han planteado alternativas políticas, éticas, educativas y prácticas para intervenir esta crisis ambiental, pero pervive el manejo social inadecuado de los desechos y los gobiernos locales no aplican las normativas ambientales que aseguren su buen manejo. Esto detona la pregunta ¿Cómo son las representaciones sociales en el manejo de la quebrada La Perdiz y los procesos de gestión comunitario orientados a la sostenibilidad territorio? El propósito general que guía la investigación es comprender las representaciones sociales de los ciudadanos de Florencia sobre el conocimiento y uso de esta fuente hídrica; entendiendo que la representación social desde Serge Moscovici (1984), es una modalidad particular del conocimiento que cumple la función de comprender los comportamientos y la comunicación entre los individuos. La representación social comprende, entre otros aspectos, opiniones, creencias, percepciones y concepciones. Para desarrollar este proyecto, se propone un método conversacional – discursivo que soporta en instrumentos interactivos como la narrativa y entrevistas en profundidad. En principio, por la polisemia del término, el diseño narrativo interactivo se entiende como una creación digital en la que se cuenta de manera interactiva la problemática y las búsquedas de cambio de lo percibido sobre el problema.

PALABRAS CLAVES

Representaciones sociales; Manejo ambiental; Territorio sostenible; Diseño sostenible.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arce Salazar, V., Carrillo Barboza, J., Herrera Gonzalez, L., Herrera Solórzano, L., Molina Antón, J., & Saborío Victor, I. (2018). El diseño Grafico

como herramienta para informar y concientizar sobre la situación del recurso hídrico en al Gran Área Metropolitana de Costa Rica. (titulo a diseñador Gráfico). Universidad de Costa Rica, Alajuela.

Bettetini, G. (1995). las nuevas tecnologías de la comunicación /por Gianfranco Bettetini; Fausto Colombo y traducción de Juan Carlos Gentile Vitale. Barcelona: Paidos Iberica.

Cordero, E. (06 de 2016). researchgate. Obtenido de Universidad Austral de Chile: https://www.researchgate.net/profile/Elisa_Cordero/publication/303875308_El_color_en_la_ciudad_una_propuesta_urbana/links/5759b53b08ae9a9c954f242e/El-color-en-la-ciudad-una-propuesta-urbana.pdf

Flor, R. C. (21 de septiembre de 2009). X Congreso Nacional de Investigación Educativa. Obtenido de www.comie.org.mx: http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_03/ponencias/0177-F.pdf

González, I. C. (2013). Consecuencias sociales del cultivo de la coca en comunidades afrocolombianas del caquetá: análisis de la relación entre la economía ilícita, las prácticas campesinas tradicionales y su papel en la seguridad alimentaria. *El ágora usb*, 203-221.

Hernández, M. M. (03 de 2016). Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://www.url.edu.gt/>: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesis-jcem/2016/05/22/Alvarado-Maria.pdf>

Hernández, M. M. (2019). Con el agua no se juega: comunicación creativa para la generación de espacios de reflexión asociados al comportamiento ambiental de los estudiantes de la fundación universitaria los Libertadores Frente al uso del Recursos Hídrico. (tesis de Magíster en Comunicación Creativa). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogota D.C.

Jesmith Ramírez Vidal, E. R. (2017). Reconstruyendo la memoria histórica de Florencia Caquetá. Institución Educativa San Francisco de Asís.

Karen Enciso, A. B. (2010). Estrategia sectorial de la cadena de ganadería doble propósito en Ca-

- quetá, con enfoque agroambiental y cero deforestación. Centro Internacional de Agricultura Tropical (CIAT), 6-7.
- L Damia, B., & López de Alda, M. (s.f). Contaminación y calidad química del agua: el problema de los contaminantes emergentes. Barcelona: Fundación Nueva Cultura del Agua.
- Legendre, R. (1988). Dictionnaire Actuel de l'Éducation. frances: LAROUSSE .
- López, R. D. (2018). Herramienta tic para generar cultura ciudadana en el uso racional del recurso hídrico en instituciones educativas. (Tesis para título de magister en tic aplicadas a las ciencias de la educación. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama.
- López, R. D. (2018). Herramienta tic para generar cultura ciudadana en el uso racional del recurso hídrico en instituciones educativas. (tesis de Magíster en TIC aplicadas a las ciencias de la educacion). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Duitama.
- Minguell, M. E. (2002). Interactividad e interacción. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 15'25.
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. Athenea Dgital, 7-8.
- Peña, J. S. (2017). Textos Narrativos. Fundación Universitaria del Área Andina, 11-12.
- Perú, M. d. (2016). Aprende a prevenir los efectos del mercurio. Lima: Ministerio del Ambiente.
- Ramos, E. S. (2012). El concepto diseño en el taller de diseño: reflexiones teóricas. Revista digital de diseño gráfico, 3.
- Ramos, G. C. (2014). Buena vida, buen vivir: imaginarios alternativos para el bien común de la humanidad. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de Mexico.

Patrimonializando: Diseño estratégico-metodológico para la identificación, el reconocimiento, la valoración y la divulgación del Patrimonio Artesanal Urbano de Colombia

Valeria Cardona Gómez

Estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva

Universidad de Caldas

valeria.cardona25584@ucaldas.edu.co

Manizales, Colombia

RESUMEN

A pesar de que los conceptos de Patrimonio Inmaterial expuestos por la Unesco en el año 2003 con la Convención del Patrimonio Cultural Inmaterial, nos han llevado a percibir el patrimonio de manera más participativa e integral, aún continuamos con una visión imperialista del mismo. En pocas ocasiones las comunidades y los ciudadanos participan del diseño de políticas públicas, creación de leyes y ejercicios legislativos que fortalezcan, preserven y presenten mejores panoramas para su Patrimonio Cultural, que en últimas es su realidad social. Por eso, esta investigación busca desarrollar un modelo de diseño estratégico-metodológico participativo para la identificación, el reconocimiento, la valoración y la divulgación del patrimonio de los artesanos urbanos, orientado a la apropiación y al mejoramiento de sus condiciones y calidad de vida. Pues, estos artesanos que trabajan en las calles tienen la capacidad de agenciar su propia transformación y generar sus condiciones de vida desde un enfoque de calidad y bienestar humano.

El fundamento teórico de esta investigación se centra en las relaciones de poder, el sujeto y la biopolítica aportadas por Michel Foucault en los conceptos de política de Hannah Arendt y de praxis social de Julieta Haidar. Así como en la teoría de la construcción social de la realidad de Peter Bergel y Thomas Luckman, la teoría de la performatividad introducida en un inicio por Judith Butler y la teoría del reconocimiento de Honneth, entre otros. Como método de investigación se emplea el análisis del discurso, utilizando entrevistas abiertas como instrumento principal y la revisión de documentos de política pública como fuente secundaria. Además, se plantea un laboratorio que recoja las experiencias (modalidad podcast) de artesanos urbanos y ciudadanía en general. El procesamiento de la información se apoya en el programa Atlas/ti que arroja la categorización axial. En suma, el interés de este proyecto es entregar lineamientos de política mediados por las tecnologías de la información y la comunicación, como herramienta interactiva digital.

PALABRAS CLAVE

Patrimonio Artesanal Urbano; Artesano Urbano; Construcción Social; Política; Praxis; Diseño Participativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arendt, Hannah. *La condición humana*. Paidós. Barcelona, 2002.
- Aristizábal Pérez, S. F., & Gutiérrez Quintana, A. C. (2010). *Radio comunitaria, un espacio de acción para la comunidad: REC Radio Educativa Comunitaria*.
- Armella, V. A. (1993). *El concepto de técnica, arte y producción en la filosofía de Aristóteles*. Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P. L., Luckmann, T., & Zuleta, S. (1968). *La construcción social de la realidad* (Vol. 975). Buenos Aires: Amorrortu.
- Briones, C. (2007). *Teorías performativas de la identidad y performatividad de las teorías*. *Tabula rasa*, (6). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/html/396/39600603>
- Bencomo, A. R. (2017). *Cuerpos liminales: Pensando la creación en la opción despatriarcal/decolonial*. *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales*, (VIII), 115-13
- Carabajal, L. G. (2018). *LAS REACTUALIZACIONES CONTEMPORÁNEAS DE LA TEORÍA DEL RECONOCIMIENTO*. *Revista de Teoría da História-Journal of Theory of History*, 20(2), 207-218.
- Canclini, Néstor G. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires: Paidós, 2001 (primera edición actualizada).
- Chaves, N. (2001). *Cháves, Norberto comienzan, El oficio de diseñar. propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL
- Constitución Política de Colombia (1991).
- Cross, Nigel. (2007). *Designerly Ways of Knowing* (Board of International Researchin Design). Basel, Switzerland: Birkhauser.
- Eastman, C., Newstetter, W., McCracken, M. (2001). *Design Knowing and Learning*.
- Eco, Umberto (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona.
- Fernández de Paz, E. (2006). *De tesoro ilustrado a recurso turístico: el cambiante*

- Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista mexicana de sociología*, 50(3), 3-20.
- García Canclini, N., & Criado, A. (1999). Los usos sociales del patrimonio cultural.
- Galindo, L. J. (1998). Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. Editorial PEARSON. México.
- Herrera Batista, Miguel Ángel (2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño.
- Honnet, A. (2010). Reconocimiento y menosprecio. Sobre la fundamentación normativa de una teoría social. Buenos Aires: Katz editores
- Ladino, G. L. (2012). El Reconocimiento desde Axel Honnet. *Revista El Fogón de Descartes*, (1), 15-15.
- Leyton, P. Q. (2003). La apropiación Social del Patrimonio. Antecedentes y contexto histórico. Patrimonio cultural y turismo.
- Morales, M. V. (2014). Discurso, performatividad y emergencia del sujeto: Un abordaje desde el post-estructuralismo. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 14(1), 333-354.
- Murray, Janet. (2012) *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press, Cambridge Massachussetts, Londond, Engalnd.
- Reguillo, R. (2004). La performatividad de las culturas juveniles. *Revista de estudios de juventud*, 64, 49-56.
- Sharp. H. 2007. *Interaction design beyond human-computer interaction*. Wiley, LTD